#335 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

GAMEFILMS EN -SERIES REVIEW ROUND-UP



STAR WARS

WAAROM DE FILMS OVERTOLLIG ZIJN

NIEUWE WITCHER-SAGA WORDT UNREAL • TREKKIES MOGEN WEL WEER EENS AAN HUN TREKKEN KOMEN • XENOBLADE CHRONICLES GAAT VOL CIVIL WAR IN DEEL 3 • NOSTALGISCHE MAGIE IN DE TIJD VAN DE ARCADEHAL • EEN PLEIDOOI OVER WAAROM ACE ATTORNEY MET RECHT EEN TOPSERIE IS • THE CALLISTO PROTOCOL LANGS DE BROEKPOEP-O-METER • OEKRAÏENSE ONTWIKKELAARS: PROGRAMMEREN TERWIJL DE BOMMEN OM JE OREN VLIEGEN

WWW.PU.NL
MEI 2022
BP € 6,75
8 718226 109316 02205
RESHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)





\+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME



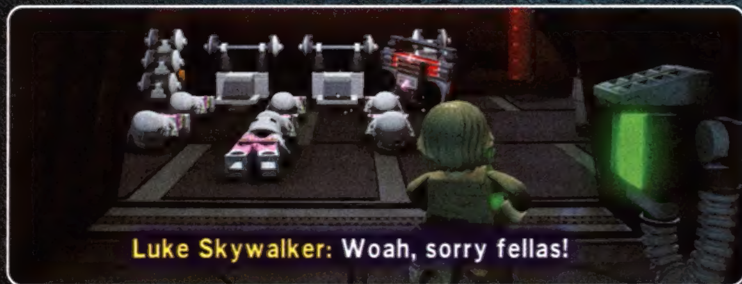




Onofficiële 100



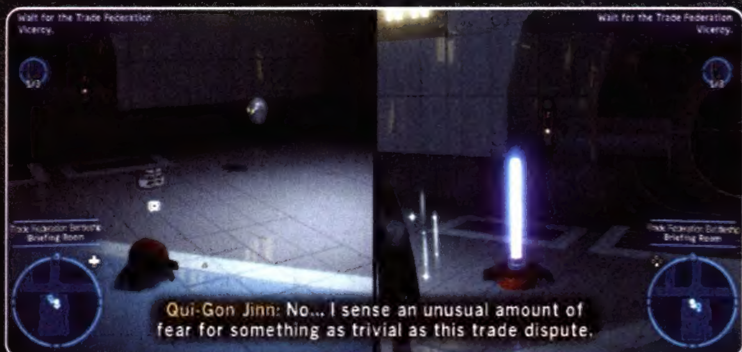
Ik heb twee keer in mijn leven een perfecte score van 100 aan een game gegeven. De eerste keer was voor Super Mario Galaxy, de tweede keer voor Zelda: Breath of the Wild. Inmiddels heb ik ook een níét door Nintendo gemaakte game ontdekt die ik met een 100 zou beoordelen. Is Elden Ring dan perfect? Geenszins. Maar mijn beleving ervan komt in de buurt.



Onderbroekenlol



Het leukste aan Lego Star Wars-games? Het tegenkomen van Stormtroopers in benarde situaties, natuurlijk. Zoals wanneer ze samen in een hot tub zitten of yoga beoefenen in prachtige, strakke pakjes. Ja, onderbroekenlol is in The Skywalker Saga letterlijk onderbroekenlol - zelfs R2D2 had er eentje in zich verstopt! - en I'm here for it.



Zonder broeken lol



Na een gruwelijke vastloper in de Switch-versie van Lego Star Wars had ik een bijzondere bug: alleen lightsabers, haar en gezichten spawnden. Goed gelachen.

Raid-Rectificatie



Misschien is het je opgevallen, maar vorige maand stond er een kader onder mijn review van Destiny 2: The Witch Queen met de weinig nuttige, zich steeds herhalende woorden 'dit is tijdelijke invulling'. Nou, dat had dus een kader moeten zijn over de Raid van deze uitbreiding, Vow of the Disciple genaamd, maar dat is dus even ergens tussen drukker, vormgeving en eindredactie blijven hangen. Als bewijs dat ik toch écht in die content gedoken ben, hier een aantal pics van niet alleen Vow of the Disciple, maar ook Deep Stone Crypt, die we er ff achteraan deden tijdens een heftig streampje.

Bestijg eens wat anders



Je trouwe ros Torrent is zeker niet de enige die je kan bestijgen in Elden Ring. Kijk maar eens naar deze vuurspuwende carnavalswagen, die ik met een goed getimede sprong in één keer kan mollen!




Pag. 024


Pag. 026


Pag. 032


Pag. 060


Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEW

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*
UITGEVER *Dirk-Jan Hartog*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

GEVOELENS VOOR DE FORCE

TROTS MET Z'N EIGEN STAR WARS-MAG



Star Wars... Ik denk dat er geen franchise is die me een grotere verscheidenheid aan gevoelens heeft gegeven. Van het eenvoudige genot dat het western-achtige The Mandalorian biedt, tot aan de verveling van Visions. Van de aanhoudende ergernis over het prutserplot van The Rise of Skywalker, tot aan de treurigheid over het onbegrip waar The Last Jedi mee kampt. Sommige mensen vinden dat voetbal emotie is, voor mij is het Star Wars.

Niet alleen dat, George Lucas' creatie heeft me ook ontzettend veel werk verschaft. Ik heb vele Star Wars-games gereviewd, variërend van Squadrons tot aan Battlefront: Elite Squadron. De hoofdredactie op me genomen van maar liefst drie Star Wars-specials - dikke boekwerken waar ik nog steeds best trots op ben. Ook maakte ik deel uit van vele (spoiler)podcasts en video's over het onderwerp, waarvan de Wookiee Leaks-serie met Dennis Mons wel absolute hoogtepunten waren.

En voor deze PU heb ik me wederom flink verdiept in die tot de verbeelding sprekende galaxy far, far away. Want in feite is Star Wars een verzameling ideeën, fictieve planeten en wezens die samen een oneindige bron van potentiële verhalen bieden. En veel van deze toekomstige verwondering gaan we in digitale vorm tot ons nemen, daarover kan je in het eerste artikel van deze PU alles lezen. Daarna denderen we gelijk door naar een review van een gameserie die al sinds 2005 bestaat: jawel, Lego Star Wars. Benieuwd hoe leuk het is om de blokkerige versie van de hele Skywalker Saga te spelen?

Vast niet net zo leuk als het voor Jurjen was om in een X-Wing-cockpit te stappen, toen hij in een ver verleden de Magic City binnenstapte. Wat dit voor magische stad was en wat de Assenaar er deed, dat ontdek je in zijn feature over arcadehallen.

Op een hilarische stripstrook van Jordi Peters na is er verder in de PU misschien geen directe Star Wars-content te vinden, maar veel van het goede in de wereld is geïnspireerd door het scifi-sprookje. Zo ziet PeterKoelewijn altijd verbanden tussen de Xenoblade Chronicles-serie en Star Wars, maar in zijn preview van deel 3 in de JRPG-serie maakt hij een andere, minstens zo fascinerende vergelijking.

Er staat nog veel meer boeiends in deze met extreem hoog midichlorian-gehalte gezegende editie van PU, dus lees maar lekker verder! Tenzij je The Rise of Skywalker beter vond dan The Last Jedi, dan ben je geband. :-) ● *Wouter*

Ondertussen...

Raf



Herinnerde deze maand...

...de downside van voor kreeft kiezen.

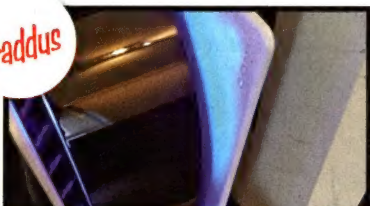
Peter



Begon deze maand...

...met het lezen van The Wheel of Time, na die alleraardigste Amazon-serie. De boekenreeks bestaat uit veertien delen en dan reken ik de prequels en spin-offs niet mee. In 2042 ben ik vast klaar en vertel ik jullie wat ik ervan vind.

Graddus



Had deze maand...

...een blue light of death op m'n PS5 én PS4-controllers, die met geen mogelijkheid meer met de console connectten. Wtf Sony, zelfs mijn 25 jaar oude N64 werkt nog als een trein! Dikke fail voor een momenteel toch al geplaagd bedrijf.

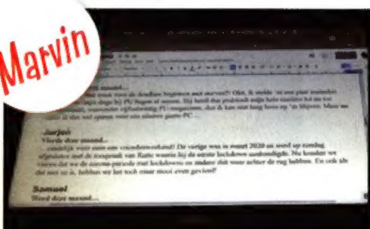
Martin



Bevingerde deze maand...

...de arcadekast op de redactie. Iemand moet dat ding een beetje liefde geven.

Marvin



Vervloekte deze maand...

...mijn PC. Een week voor de deadline beginnen met sterven?! Oké, ik stelde 'm een paar maanden voor ik aan mijn stage bij PU begon al samen. Hij heeft dus praktisch mijn hele carrière tot nu toe meegemaakt, waaronder tig reviews en vijfentwintig PU-magazines, dus ik kan niet lang boos op hem blijven. Maar nu moet ik dus wel sparen voor een nieuwe game-PC, en in de tussentijd werken op een laptop...

Jacco



Stond deze maand...

...centraal in een prachtige compilatie van videostagiair Mannes, terwijl ik Switch Sports speel. Met onder andere dit shot als resultaat.

Samuel



Werd deze maand...

...verloofd! Ja, ik begrijp dat dit nogal als een klap aankomt voor alle alleenstaande vrouwen in Nederland, maar helaesch, dames: míjn vrouwke heeft ja gezegd. En dat ook nog eens volledig nuchter!

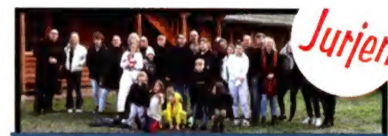
Wouter



Realiseerde deze maand...

...een complete couchplaza. Het duo-tv-meubel is in een van z'n final forms, alle mega-meubels zijn binnen; fucking chill central hier.

Jurjen



Vierde deze maand...

...eindelijk weer eens een vriendenweekend! De vorige was in maart 2020 en werd op zondag afgesloten met de toespraak van Rutte waarin hij de eerste lockdown aankondigde. Nu konden we vieren dat we de corona-periode met lockdowns en andere shit weer achter de rug hebben. En ook als dat niet zo is, hebben we het toch maar mooi even gevierd!

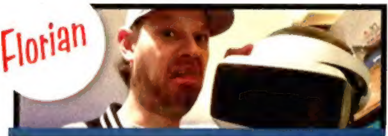
JJ



Kreeg deze maand...

...een game cadeau van de community. Ik vraag me wel af of dat is omdat die persoon me tof vindt, of juist een eikel.

Florian



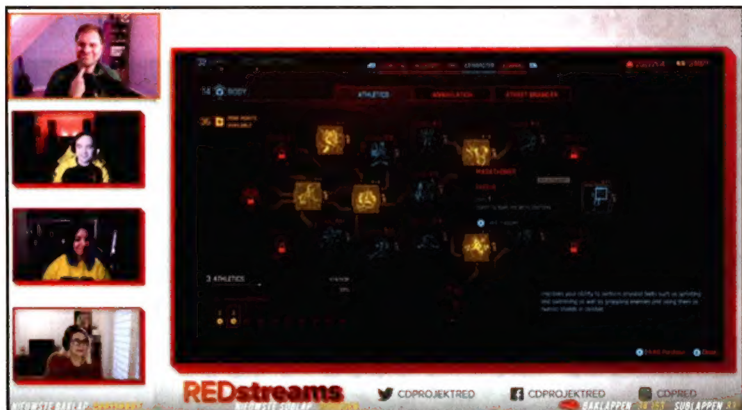
Stofte deze maand...

...mijn PS4 en PS VR weer eens af! Ik speel de meeste VR-games op nieuwere headsets, maar voor de VR View van deze maand was PS VR noodzakelijk. En ja, gelukkig, het afstoffen was de moeite waard!

Wordt vervolgd...

Tjeerd bij CD Projekt Red

Op Twitch tonen we niet alleen onze eigen talenten, maar we kijken ook samen met alles en iedereen die dat maar wilt naar showcases van uitgevers. Zo zat Tjeerd dus lekker te gluren naar die van Cyberpunk 2077, alleen leek het er meer op of hij deel uitmaakte van het team van CD Projekt Red.





Bye Lucas!

We zijn al drie nummers bezig met afscheid nemen van Lucas, maar de foto's van het feestje had je natuurlijk nog tegoed. Dus bij dezen: Lucas die het ongemakkelijk grote kunstwerk van zichzelf in ontvangst neemt en de traditiegetrouwe lelijk (door de ober) gekaderde groepsfoto!





1

Trip trouble

Een paar dagen voor de deadline van dit blaadje zouden Martin en Cody op trip voor Tiny Tina's Wonderlands, naar het pittoreske Hamburg! Ze moesten het uiteindelijk doen met de Hamburgers op het vliegveld, want veel verder kwamen ze niet nadat de vlucht was gecanceld. Tja, hoort er ook bij. Hier de drie stadia van een last-minute gecancelde trip: **1)** enthousiast op het vliegveld aankomen, **2)** realiseren dat je nergens heen gaat, **3)** verwerken dat je nergens heen gaat...



2



3

Power Spy

- De E3 gaat dit jaar ook online niet door.
- Was er vorig jaar dan een online versie van de E3?
- Dit wordt dan de eerste juni in 25 jaar PU dat we soort van vakantie hebben.
- Als dit maar niet tot ontwenningsverschijnselen gaat leiden...
- De Powerspy vermoedt dat de platinum KLM-passen van de redacteuren inmiddels allemaal ook wel opgedroogd zijn.
- We kunnen ons de laatste buitenlandse trip namelijk nauwelijks meer heugen.
- Nog even en we weten de weg naar Schiphol niet meer.
- Op Martin en Cody na dan. Die zouden namelijk eindelijk wel weer eens op een trip gaan. Voor Tiny Tina's Wonderlands, naar Hamburg.
- Niet bepaald Los Angeles, maar hé, wie het kleine niet eert is het grote niet weert...
- Helaas werd hun vlucht gecanceld en de daaropvolgende vlucht fiks vertraagd.
- Na een hele dag op Schiphol te hebben gezeten is de trip uiteindelijk niet doorgegaan.
- Er zijn slechtere plekken dan Schiphol om vast te zitten. Maar een hele dag...
- Er is dus nu een VR-game uit waarin je kunt schilderen.
- Tof, vindt de Powerspy, maar als je dan iets moois maakt, hoe hang je het dan aan de muur...
- Er komt dus een remake van Max Payne 1 en 2.
- En dan te bedenken dat Remedy de beste man eerst Max Heat wilde noemen.
- Klinkt toch meer als een slechte pornofilm.
- Alhoewel Max Payne ook zou werken, maar dan voor een ander soort liefhebber.
- Capcom heeft aangegeven dat ze Japanse werknemers 30% meer salaris gaan betalen. »

OPUNIE

MAX PAYNE IS BACK... SOORT VAN

Rockstar en Remedy verrasten ons begin april met de aankondiging dat ze remakes gingen maken van Max Payne en Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Hoe wreed is deze aankondiging? Zitten we nog te wachten op een nieuwe versie van deze NYPD-agent met een alcoholverslaving en forse gedragsproblemen?





Of Max Payne er nog toe doet? Wat denk je? Er is voor mij maar één Max en die draagt niet de achternaam Verstappen. Juist in deze tijd waarin alles braaf moet zijn, zit ik enorm te wachten op een ongeleid projectiel dat gewoon zijn agressie ongegeneerd laat gaan. Dus laat maar komen die remakes...



Hell yeah! Max Payne blies me destijds compleet van de sokken. De bijna perfecte score die de heer Meijroos aan deel 2 met Max z'n wapperende fluwelen flapperjas gaf was fétsie aan de gulle kant, maar alsnog blijft de serie een monument. We hebben er potdomme bullet-time aan te danken!



Meer Max Payne, ook al is het meer van hetzelfde, maakt me altijd blij. Een perfecte mix van hardboiled noir, trippy humor en bullet-time die geen dag gedateerd is. En wie weet, misschien de herbronning die Remedy nodig heeft sinds het na Alan Wake nooit meer écht scoorde.



Ik ben hier blij mee, want Max Payne is op zoveel vlakken een iconische game. Op technisch vlak was het baanbrekend, met de betoverende flapperjas en natuurlijk de ultra-realistische graphics die niet van echt te onderscheiden waren. De gameplay was vernieuwend, want door bullet-time kon iedereen zich in één klap een actieheld voelen. En ook het intense verhaal wist destijds indruk op mij te maken. Ik ben klaar voor een toffe remake!



Max Payne is een van de betere actieseries van de afgelopen 25 jaar als je het mij vraagt. Want, ja, het had geweldige, film noir-achtige esthetische elementen, maar het was first and foremost een videogame. Bullet-time, baby! Leuk. De originele twee games zijn echter nog wel dusdanig speelbaar dat ik het nut van remakes niet inzie; het is handiger voor visueelfielen om zich gewoon over 'verouderde' beelden heen te zetten.



Nooit genoeg Max Payne. Geen idee hoe jong ik was toen ik de eerste game voor het eerst speelde, maar ik weet wel dat die scene waarin Max ontdekt dat z'n familie bruut is vermoord nooit meer van m'n netvlies zal verdwijnen. Een fantastisch verhaal, met heerlijke comic-achtige tussenstukjes en fantastische gameplay - ik snap niet dat zo weinig games bullet-time bevatten, maar het zal er mee te maken hebben dat Max Payne gewoon zo verdomd goed was. Ik heb die eerste twee games minstens tien keer uitgespeeld en zou ze zo weer willen oppakken. Maar dat is ook het probleem: ik snap niet waarom er remakes van moeten komen, de oude games spelen nog steeds heerlijk weg. Maak dan een Max Payne 4, want van deel 3 kon ik ook genieten (mede dankzij de fantastische OST van een van m'n favo bands, Health).



In het kader van game-schoenen doet Halo ook een duit in het zakje.

"Bij het vervolg gaan we de lat echt een flink stuk hoger leggen."



Alsof Hellblade slecht was, mister Juan Fernandez (Ninja Theory).



twitter.com/GKJJ

IK MAAK ME ZORGEN OVER DE GAMESINDUSTRIE

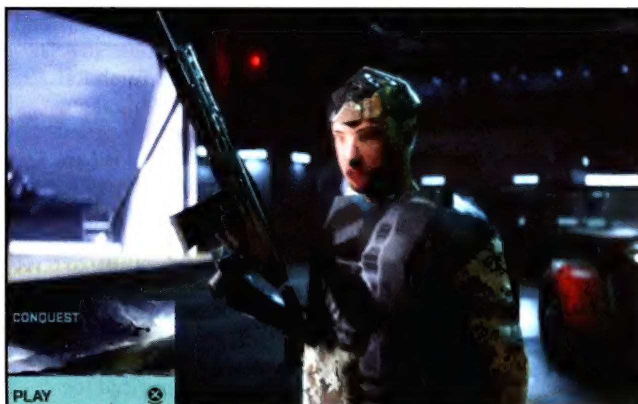
Okay, het is nu ook weer niet zo dat ik er niet van slaap. Maar iets knaagt aan me. Videogames en de bijbehorende industrie hebben me veel gegeven in het leven. Bakken aan speelplezier, waanzinnige ervaringen en epische overwinningen. En zakelijk gezien heb ik er feitelijk mijn bestaan aan te danken. Met het loon dat ik verdien in en aan de gamesindustrie kon ik bijvoorbeeld een woning kopen. Kan ik op vakantie. Uit eten. Leven. En daarvoor ben ik ze eeuwig dankbaar. Geen leukere baan als werken in deze bizz.

Maar de wereld verandert, en dus ook de gamesindustrie. En dat niet altijd ten goede. De nieuwe ontwikkelingen in de industrie maken dat de verhouding tussen hen en mij een kras heeft opgelopen. Ik snap ze soms niet meer. Waarom verneuk je een waanzinnige game als Gran Turismo 7, die je zo 15 miljoen verkochte exemplaren oplevert, met nare microtransacties en vervelende aanpassingen aan de gameplay? Waarom haalt Dice alle toffe dingen uit Battlefield om er ellende voor in de plaats te programmeren? Terwijl gamers bij de beta's exact hebben gemeld wat ze graag in Battlefield zouden zien. Waarom stopt Ubisoft met een game waar ze een maand of twee terug met veel bombarie NFT's in hebben gestopt? Waarom brengt CD Projekt Red een game uit die niet af is en adverteert het dat het perfect werkt? Waarom zegt Take-Two dat ze geen gemakzuchtige ports maken om vervolgens met GTA Trilogy op de proppen te komen?

En zo kan ik nog wel even doorgaan. Natuurlijk, slechte games worden gemaakt. Maar dat is in een 'normale', transparante markt geen probleem. Een gamer checkt reviews, ziet de meningen van 'experts' en bepaalt dan zijn of haar aankoop. Maar die 'normale' markt is steeds minder gangbaar. De microtransacties zaten niet in de reviewcode van GT7 die de media kregen. De extra, zo zeer gehate grind werd pas na launch aan de game toegevoegd. Je maakt mij niet wijs dat Ubisoft een maand of twee terug niet wist dat Ghost Recon Breakpoint niet goed liep. CD Projekt Red wist donders-goed dat de game onspeelbaar was. Het is niet alsof het hier om één of twee bugs ging. Rockstar gaf de reviewcode van GTA Trilogy pas op de dag van de launch.

Dit is feitelijk misleiden. Omdat je weet dat wat je doet of verkoopt niet tof is, meld je het niet. En ik snap dat niet. Je bent als developer toch niet games gaan maken om mensen een oor aan te naaien? Of is er misschien een ander soort mens aan de macht gekomen in 'mijn industrie'? Bepaalt niet langer de gezellige nerd(in) in een t-shirt van een obscure metalband wat er gebeurt, maar een man of vrouw in een strak maatpak? Is gaming zo erg big business geworden, draait het zo de koers van de aandelen, dat winst voor spelplezier gaat? Is de gamesindustrie een wereld geworden waar ik zo niks mee heb? Laat het alstublieft niet zo zijn...





"We waren zo gefocust op eFootball op tijd uit te brengen, dat we daarbij één belangrijk aspect over het hoofd zagen: kwaliteit."

KONAMI

Goh Konami, kom je daar nu achter...



Power Spy

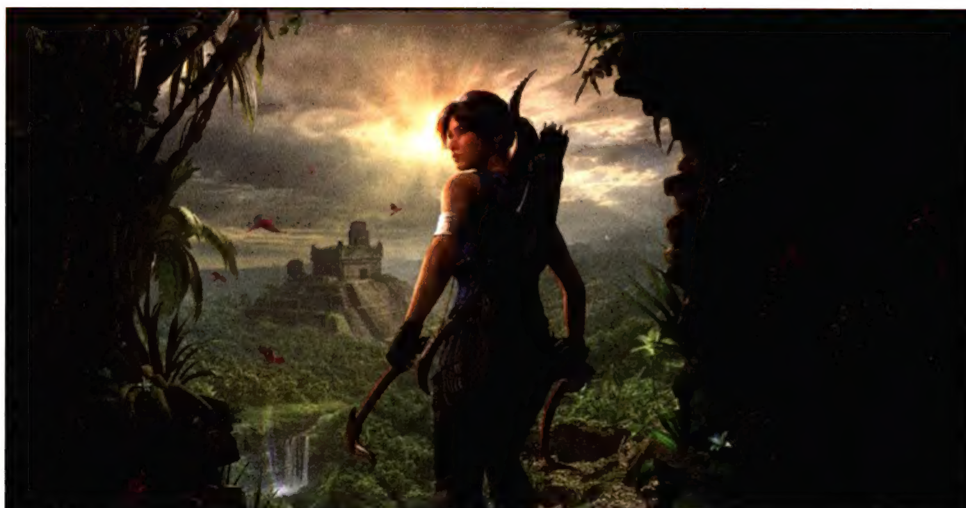
- Worden hun games dan ook 30% beter?
- Bij de PU werkt dit overigens niet. Teksten komen niet 30% eerder binnen als er 30% meer geld betaald wordt.
- Te laat inleveren is namelijk een levensovertuiging...
- Wouter is verhuisd en samen gaan wonen met zijn vriendin, die ook gamet.
- Wat een must is, anders hou je het geen uur met de man uit.
- Zijn schoonvader heeft daarom een enorm tv-meubel voor ze gemaakt, zodat ze samen naast elkaar op de bank kunnen gamen.
- Dat had de beste man beter niet kunnen doen, want de vriendin van Wouter kan beter gamen dan hemzelf.
- Af en toe moet ze zelfs de controller overnemen om een baas voor Wouter te verslaan in Elden Ring.
- Dat heet nu echte liefde...
- Tip van JJ: ga alleen nog maar Fifa spelen.
- Zit ze binnen een week in een andere kamer.
- Twitch dacht slim te zijn door een functie aan te maken waarmee gamers en streamers een stream naar de frontpage konden betalen.
- En dat is fijn en lucratief omdat meer mensen je dan zullen zien.
- De kijkers bleken nog net even wat slimmer dan Twitch. Binnen no time hadden ze allerhande pornokanalen op de frontpage weten te lappen.
- Twitch heeft de functie daarop maar weer uitgezet.
- Volgende keer toch even nadenken over wat mensen (lees: mannen) het liefst bekijken als ze het zelf voor het zeggen hadden...
- Er komt een nieuwe Tomb Raider-game aan. En dus kunnen we met Lara aan de slag.
- Is het nog te vroeg om te gaan klagen dat we ook eens met een mannelijke Lara aan de slag willen...

Power Spy

- Returnal won bij de Bafta's (Britse Oscars) maar liefst vier Awards.
- De Powerspy is benieuwd of ook maar één van de juryleden de game heeft uitgespeeld.
- Als dat het geval is, dan weet Wouter in ieder geval dat hij de jury van de Bafta's nooit zal halen.
- Zijn vriendin misschien wel...
- Cyberpunk 2077 heeft een nieuw dieptepunt bereikt. De PS4- en Xbox One-versies liggen nu voor 5 dollar in de winkels.
- De Powerspy vindt dat nog veel geld voor een spel dat niet werkt.
- Konami heeft onlangs een patch uitgebracht om PE... sorry, eFootball "even more enjoyable than before" te maken.
- Gaan ze de buggy gezichten van spelers dan nog maffer maken...
- De enige die blij is met de teloorgang van het voormalige PES, is JJ.
- Kan 'ie eindelijk op de redactie Fifa spelen zonder dat constante 'PES is beter'-gezeik aan zijn kop.
- Publisher SNK (o.a. Metal Slug, The King of Fighters en Fatal Fury) is sinds kort voor 95% in handen van de Saoedische kroonprins Mohammed bin Salman.
- Als je weet dat de beste man onlangs op één dag 81 mensen liet onthoofden, zou ik als developer mijn games maar goed op tijd laten uitkomen...
- De Master Chief deed in de Halo tv-serie voor het eerst zijn helm af.
- Dan kan Florian zonder cap toch niet achterblijven.
- Overigens zagen we in de Halo-serie niet alleen het gezicht van de Master Chief, maar ook zijn billen.
- Die hoeft de Powerspy dan weer niet van Florian te zien...
- De Wii U krijgt met de indiegame Pad of Time binnenkort een nieuwe game. »

DOET LARA ER NOG TOE?

Ter ere van de release van de Unreal Engine 5, deelde Crystal Dynamics ter vergroting van de feestvreugde mee dat de studio was begonnen aan een nieuw deel in de Tomb Raider-serie. Een full-on next-gen Lara Croft komt er dus aan. Ooit was de komst van een nieuwe Tomb Raider reden voor een ware media-happening. Is dat nu nog het geval? Is Lara met andere woorden nog relevant? Of is deze dame een tof relikwie uit het verleden, maar ligt het beste deel van haar roemruchte carrière achter ons? We vroegen het aan een aantal redacteuren:





Ik vind Tomb Raider al geen fuck meer aan sinds de derde game. En nee, ik bedoel niet Shadow of the Tomb Raider; ik heb het over Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft, uit 1998. Het personage Lara Croft was altijd al interessanter geweest dan de games waarin ze zat, en sinds het bestaan van Uncharted (dat Tomb Raider in bijna elk opzicht beter deed, eigenlijk) is die kloof alleen maar groter geworden. Als Microsoft ooit een Smash Bros.-achtige crossover maakt dan hoop ik dat Lara daar in terugkomt, maar voor de rest heeft dat wicht niks meer aan de industrie toe te voegen. Vind ik.



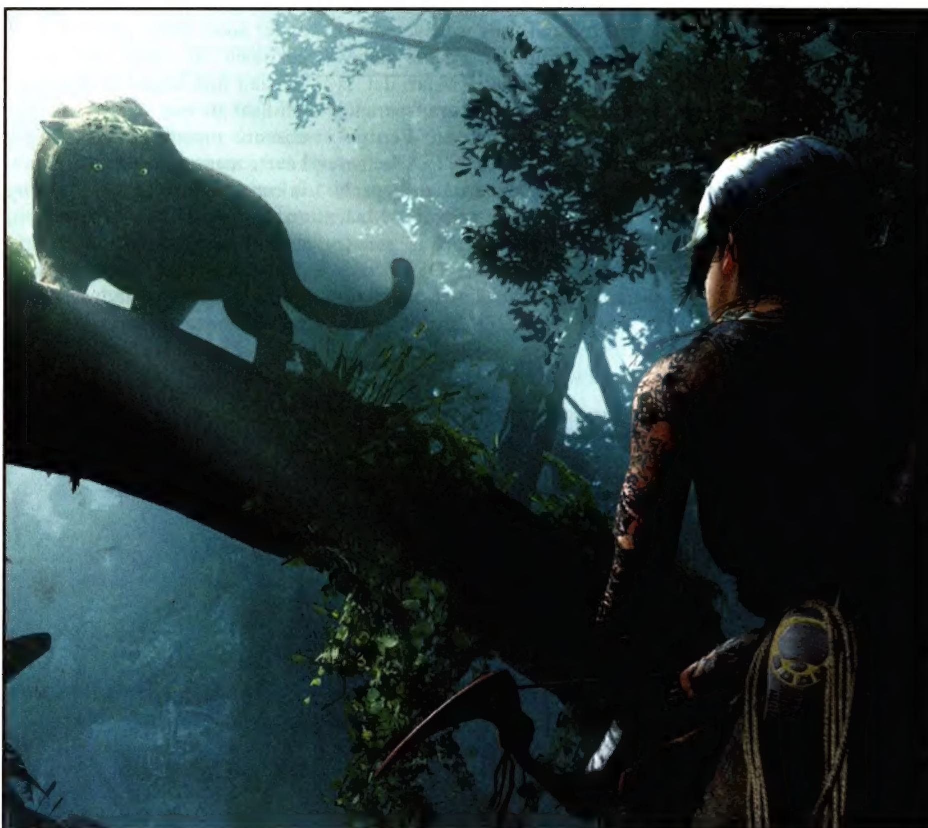
Ik moet Shadow of the Tomb Raider zelfs nog spelen, maar hij staat al wel prominent op mijn backlog. Als personage vind ik Lara Croft zeker tof, en ik zou graag meer van haar zien. Het is alleen dat de games zelf een beetje achter blijven en lang niet zo interessant zijn als bijvoorbeeld een Uncharted. Maar ik zie niet in waarom een nieuw avontuur met Lara niet even goed zou kunnen zijn; lekker een focus op het verkennen van grotten en het vinden van oude schatten, en de kans is groot dat ik 'm vroeg of laat wel ga spelen.



Meh, om eerlijk te zijn heb ik Tomb Raider altijd een B-serie gevonden. De combat voelt stroef, de puzzels zijn geestdodend en de enige reden dat het ooit populair werd, waren Lara's pronte pixelpolygonen die in het PS1-tijdperk meer op puntige pylonen leken dan op de dingen die ze voor moesten stellen…



Ik moet zeggen dat, terwijl Rise of the Tomb Raider bij mij heel veel goede snaren wist te raken, het laatste deel uit de serie, Shadow of the Tomb Raider, mij niet wist te pakken. En ook al is Lara Croft een icoon, ze is tegelijkertijd een beetje nietszeggend geworden. Ook al hebben ze wel geprobeerd om daaraan te werken. Lijkt het me interessant? Ja. Super hyped? Nee.





Lara Croft zal er als icoon altijd toe doen. Punt. Voor mij is zij het lichtende voorbeeld dat vrouwelijke personages minimaal net zo cool zijn als de mannelijke equivalenten. En dat in een tijd dat uitgevers liever geen dames in de leading role zagen omdat dit slecht voor de verkoop was. Met dat vooroordeel heeft zij dus hard afgerekend.
Over de gamefranchise moet ik hard zijn. Ik vind dat ze niet echt mee zijn gegaan met de tijd. Games als Uncharted en The Last of Us hebben ieder op een geheel eigen wijze laten zien wat je met het adventure-genre kunt. Tomb Raider bleef helaas Tomb Raider. Beetje schieten, beetje klimmen en beetje puzzelen. Hopelijk dat het nieuwe deel een stuk relevanter gaat zijn. Want Lara verdient het.



JE HEBT DOM EN JE HEBT DOM

Kenji, een bekende Amerikaanse Call of Duty-streamer, werd onlangs betrapt tijdens een officieel Call of Duty-toernooi waarop hij flink de boel aan het besodemieteren was. Hij gebruikte namelijk wallhacks zodat hij vijanden door de muur heen kon zien. En dat maakt Call of Duty opeens een stuk makkelijker.

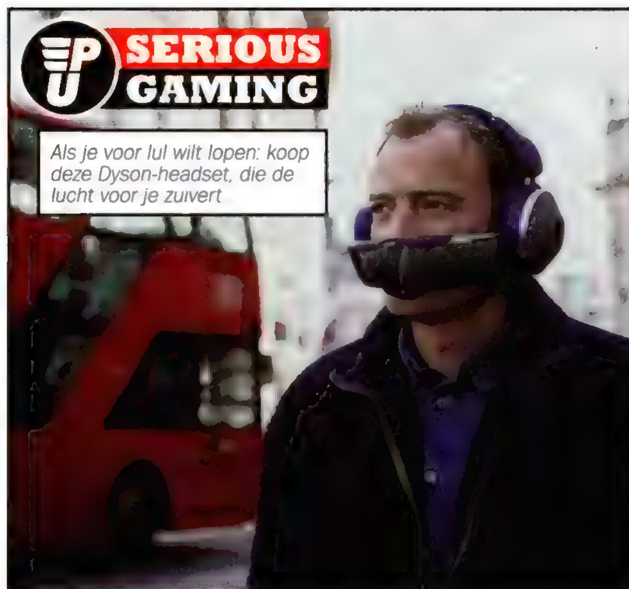
Nu wordt er wel meer gecheat in CoD. Veel meer. Maar het opmerkelijke van deze cheat was dat Kenji het bewijs zelf leverde. Toen tegenstanders hem beschuldigden, meldde hij dat het onzin was en dat hij de webcam op zijn monitor zou richten zodat iedereen kon zien dat hij niet cheatte. Helaas voor hem zorgt de wall-hack ervoor dat je blokjes op het scherm ziet waar de vijanden zitten. Gotcha.

We wisten dat cheaters dom waren, maar zó dom...

HARDE HEADSET

Een 18-jarige Amerikaanse gamer heeft onlangs enorme mazzel gehad toen zijn headset een verdwaalde kogel opving en zorgde dat deze niet zijn hoofd binnendrong. De headset overleefde de aanslag overigens niet. Razer moet dus iets beter zijn best doen.

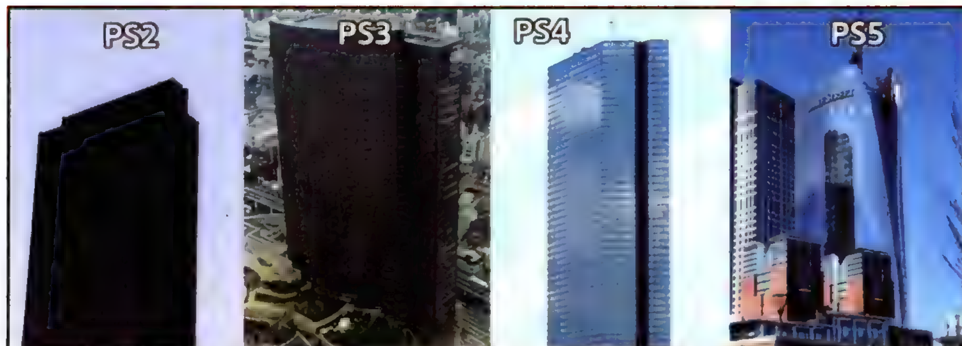




Als je voor lul wilt lopen: koop deze Dyson-headset, die de lucht voor je zuivert

PLAYSTATIONS INSPIRATIE

Als je in jouw tv-meubel kijkt naar de PlayStation die daar staat, dan zul je toch moeten erkennen dat de vormen van deze consoles op zijn minst apart zijn. Waar halen die Japanners de inspiratie vandaan voor deze, laten we het funky noemen, designs? LSD, paar glazen saké te veel, klap van de molen? Of kijken ze gewoon net even te veel naar gebouwen in de stad...



Power Spy

- Zou developer Markanime meegekregen hebben dat de Switch al uit is..?
- League of Legends is nipt de meest bekeken game geworden op Twitch in de maand maart. Elden Ring had het spel van Riot Games bijna verslagen.
- En dat voor een type spel waar vijf jaar terug niemand dood mee gevonden wilde worden.
- 99% van de kijkers waren mensen die probeerden te zien hoe iemand een eindbaas wél kon verslaan...
- En nee, de Powerspy gaat hier niet weer een grap over Wouter maken.
- Die heeft het al zwaar genoeg nu zijn vriendin hem dagelijks de oren wast met welke game dan ook...
- Ubisoft heeft momenteel ook geen geluk. Hebben ze een vette nieuwe modus voor The Division 2 waarin je een kerncentrale moet innemen, doen de Russen exact hetzelfde in Oekraïne.
- Met als gevolg dat de Fransen de modus maar zonder ruchtbaarheid online hebben doen gaan.
- Of zou Putin ook klaar zijn met de Ubi-games die te veel op elkaar lijken...
- YouTuber Logan Paul kwam weer eens opvallend in het nieuws toen hij zes miljoen dollar neertelde voor een zeldzame Pikachu-kaart.
- Hopelijk was de kaart dit keer wel echt, want de vorige keer dat 'ie miljoenen uitgaf aan Pokémon-kaarten bleken ze fake.
- En je moet een hoop battelen om die 3,5 miljoen weer terug te winnen...
- Ubisoft stopt dus plots met het ondersteunen van Ghost Recon Breakpoint, terwijl ze een maand of twee daarvoor NFT's in het spel hadden gestopt.
- Die zijn dus niks meer waard.
- Ubisoft meldt nu dat de bezitters van de Ghost Recon-NFT's blij mogen zijn dat ze een stukje game-historie bezitten.
- Welke historie? Die van een slecht spel dat niet scoorde en gamers stevig naaide...

IN DIT UNIVERSUM NIET ZO VER IN DE TOEKOMST...

MEER STERRENSTRIJD DAN JE AANKAN?



Star Wars Eclipse

Qua films is het Star Wars-universum momenteel zo droog als de Jundland Wastes... Maar als Lucasfilm je black melons geeft, dan maak je toch zwarte limonade?! Er is namelijk nog genoeg Star Wars-moois in aantocht, en tegen de tijd dat je dit leest zelfs al klaar en beschikbaar. Dus go strap yourselves in, we gaan de sprong naar light speed maken.

Tien jaar. Een heel fucking decennium. Dat is hoe lang Electronic Arts het alleenrecht had op games van Star Wars. Of het einde van deze exclusieve deal met Lucasfilm een goede zaak is, dat laat ik even in het midden. Maar het directe gevolg is wel dat er nu een Star Destroyer-lading aan nieuwe games is aangekondigd, waarvan maar een drietal bij EA in productie is. Nieuwe visies op dat universum hier heel ver vandaan, dat is toch niets minder dan spannend?

Over nieuwe visies gesproken, de Disney+-series van Star Wars zijn wat dat betreft ook zeker een andere kijk op het scifi-sprookje waar we al sinds 1977 de vruchten van plukken. Niet elke episode van wat er op de streamingdienst is te zien is even enerverend, maar het is toch weer fijn om, voornamelijk, op Tatooine rond te hangen, niet waar? En dat gaan we weer doen, dit keer samen met misschien wel de chillste Jedi van alle ruimtemonniken: Ewan McGregor.

Star Wars gaat dus nog steeds wel lekker, en is ook niet van plan daar in de nabije toekomst mee op te houden. Het begon misschien allemaal met een film, maar daar hield het zeker niet mee op en inmiddels is The Mandalorian al een rotsvast begrip en bestaan er zaken zoals Visions en Lego Star Wars. Over die laatste gesproken, dat is het eerstvolgende waar Star Wars-liefhebbers mee aan de haal kunnen, en ik ga je verderop in deze pagina's vertellen in hoeverre deze game je zucht naar intergalactische sprookjesavonturen gaat bevredigen. Maak je dus maar klaar voor een lichtjaren verre rit, van de engste plekken in de Outer Rim tot en met de mooiste planeten van de Core Worlds!




Star Wars Eclipse

STAR WARS ECLIPSE

WAT IS DE INSTEEK?

Deze game gaat om het verhaal, en dan wel eentje met meerdere vertakkingen, verteld vanuit meerdere personages. Tegelijkertijd gaan er geruchten dat het een openwereld-RPG wordt, met aardig wat actie, of in ieder geval meer dan je van de ontwikkelaar gewend bent...

WIE MAKEN HET?

Want die ontwikkelaar, dat is geen studio minder dan Quantic Dream. De Franse maker van onder andere Heavy Rain, Detroit: Become Human en Fahrenheit ligt momenteel onder vuur vanwege hun vermeende toxic werkomgeving. En oprichter David Cage schijnt daarbij een eikel van het formaat rukbeer te zijn, met z'n kutopmerkingen over dat Quantic Dream geen games maakt voor "fags", dus een keiharde cancel ligt op de loer. Maar misschien dat ze er alsnog een goede Star Wars-game weten uit te knallen, ergens in de komende vier jaar? Dat ze hun poep samenrapen, een beetje normaal doen (tegen elkaar) en die kenmerkende, filmische stijl van games gaan toepassen op het rijke, prachtige Star Wars-universum ten tijde van de High Republic? Aan de trailer te zien gaat dat in ieder geval een oogkietelend mooi geheel opleveren, met tot de verbeelding sprekende omgevingen en personages die me er al een beetje van hebben overtuigd dat dat Quantic Dream een frisse kijk op deze franchise kan bieden. Nu nog een verhaal met zo weinig mogelijk gaten waar we een beetje patat van kunnen maken, want dat is niet bij elke game de kracht van Quantic Dream geweest.

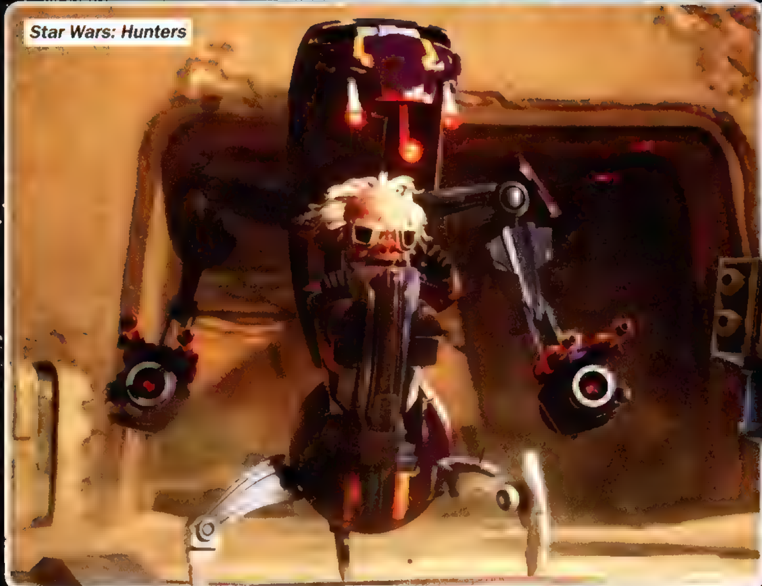
WAAROM IS HET STAR WARS-WAARDIG?

Speeder bikes, droids, Jedi en een keur aan buitenaardse rassen zoals mon calamari, anomid en neimoidians; hoewel Eclipse een heel nieuw stijltje laat zien, is er genoeg Star Wars-heid in te herkennen. Bovendien hebben we het High Republic-tijdperk al eerder aangedaan in The Old Republic-games, dus weten we ongeveer wat we hiervan kunnen verwachten. Terwijl we tegelijkertijd ook beseffen dat er nog aardig wat rek in deze tijdslijn zit. Of Quantic Dream zichzelf wel iets minder serieus kan nemen om de veelal typische Star Wars-humor en -banter in deze titel te stoppen, daaraan zal de waardigheid van deze aankomende game nog moeten blijken. Onder andere, want Star Wars en Disney zijn ook best wel van de inclusiviteit, dus als Cage inderdaad van die homofobe onzin in z'n kop heeft zitten, dan sijpelt dat hopelijk niet over in Star Wars Eclipse. »

GESCHATTE MIDI-CHLORIAN-GEHALTE:




Star Wars Eclipse


Star Wars: Hunters


Star Wars: Hunters

STAR WARS: HUNTERS

WAT IS DE INSTEEK?

Een third-person, team-based multiplayer-game voor de Nintendo Switch... en je mobiele telefoon. Eh ja, dat klinkt niet heel erg als een winnende combinatie van woorden, maar wie weet wordt deze Battlefront meets Overwatch wel iets dat jij wil spelen?

WIE MAKEN HET?

Star Wars: Hunters wordt ontwikkeld door Zynga, en deze studio is verantwoordelijk voor je (moeder haar) verslaving aan Farmville en Words With Friends. Mogelijk is je enthousiasme hierdoor niet toegenomen.

WAAROM IS HET STAR WARS-WAARDIG?

Misschien omdat er een keur aan Fortnite-gestileerde Star Wars-personages in zit, van wakke Wookiees tot en met soepele Siths en bazige bounty-hunters? Of vanwege de arena's die gesitueerd zijn op welbekende planeten, waaronder Endor en Tatooine.

GESCHATTE MIDI-CHLORIAN-GEHALTE:




Star Wars: Hunters


Star Wars: Hunters


Star Wars: Hunters

STAR WARS-STRATEGY

WAT IS DE INSTEEK?

Een turn-based strategiegame, mensen! Daarbij werden in de aankondiging ook nog de woorden 'combat-driven' en 'deep' gedropt, maar dat lijkt me nogal vanzelfsprekend voor een game in dit genre.

WIE MAKEN HET?

Bit Reactor is de ontwikkelaar van deze Star Wars-turn-based game. En nee, het is niet vreemd dat je daar nog nooit van gehoord hebt, want dit is een nieuwe studio opgericht door Greg Foertsch, voormalig art-director bij Firaxis, waar hij werkte aan XCOM en Civilization. Hopelijk heeft hij daar goed opgelet en wat van z'n collega's meegenomen, want dat zou weleens kunnen betekenen dat we hyped mogen zijn over deze game waar we zo goed als geen fuck van weten. Overigens is dit een van de drie games die nog wel door EA wordt uitgegeven, want ze zijn duidelijk niet van plan om Star Wars vaarwel te zeggen.

WAAROM IS HET STAR WARS-WAARDIG?

Star Wars, met z'n ge-oorlog, leent zich prima voor iets tactisch! Ik zie mezelf wel de leiding nemen over een groepje Republic commando's, al dan niet onder leiding van een Jedi zoals Kit Fisto of Ki-Adi-Mundi, die speciale operaties uitvoert tijdens de Clone Wars. Lekker hun wapens en skills upgraden, misschien een Republic-basis bouwen en onderhouden. De mobiele game Galaxy of Heroes heeft me al laten proeven aan turn-based Star Wars, en hoewel dat natuurlijk zo ondiep is als een pierenbadje en compleet gefixeerd is op geld uit je zakken kloppen, schreeuwt het concept om iets triple-A-achtigs!



GESCHATTE MIDI-CHLORIAN-GEHALTE:



UBISOFT DOET STAR WARS

WAT IS DE INSTEEK?

Een narratieve openwereld-game. Verder weten we ook van deze titel nog weinig, hoewel het wel duidelijk is dat je door deze sandbox kan cruisen of vliegen met behulp van verschillende vehikels, zowel voertuigen die we al kennen van de Star Wars-franchise als gloednieuwe die speciaal voor de game zijn verzonnen. Deze space ships, eventuele Landspeeders, speed bikes of walkers, vormen een essentieel onderdeel van de gameplay, dus moeten we denken aan races, dogfights en natuurlijk gewoon van A naar B geraken op welke planeet (of planeten) dan ook deze game zich zal afspelen.

WIE MAKEN HET?

Ubisoft heeft Massive Entertainment ingezet om de eerste, 'échte' openwereld Star Wars-titel te ontwikkelen (ik zet echte tussen aanhalingstekens omdat de Lego-game die ik verderop in deze special bespreek ook al aardig wat openwereld-trekjes vertoont, iets wat je gerust 'open universum' mag noemen), ontwikkeld in de Snowdrop 2 Engine. Massive kennen we van The Division-serie, en zij krijgen hulp van onder andere Ubisoft Boekarest bij de ontwikkeling van deze, ongetwijfeld potige game. Gezien de uitgever gaan we er welgevoegelijk vanuit dat er een ongezonde dosis Assassin's Creed- en Far Cry-invloeden in deze game zullen zitten, maar misschien is dat te voorbarig. Ik hoop zelf vooral dat Ubisoft een keer investeert in écht goede schrijvers, die ook verstand hebben van menselijke emoties, relaties, moraal ethische kwesties en andere zaken die verhalen doorgaans interessant maken.

WAAROM IS HET STAR WARS-WAARDIG?

Ubi gaat hoogstwaarschijnlijk verdomd hoog inzetten op deze titel, want het is natuurlijk hun eerste visitekaartje naar Disney in vijftien jaar ofzo. De kans is daarom groot dat dit een machtig mooi, Star Wars-erend prachtproject wordt, mits Massive een beetje de bagage van het laatste decennia aan Ubi-games los weet te laten. Ik weet niet hoe het met jullie zit, maar ik hoef niet per se een Valhalla of Far Cry 6 van een Star Wars-game, maar liever iets unieks dat misschien iets meer indruk maakt dan 100 uur aan digitale bezigheidstherapie. »

GESCHATTE MIDI-CHLORIAN-GEHALTE:




The Book of Boba Fett

WAT DE STAR WARS DISNEY+-SERIES BETER/ANDERS DOEN DAN DE FILMS

Games kunnen natuurlijk een meer dan prima Star Wars-injectie zijn, en misschien dat je met The Skywalker Saga (review direct na deze special) voorlopig wel even in je Forcebehoefte bent voorzien. Maar hoe ik momenteel, en de laatste paar jaar, het liefst Star Wars tot me neem, dat is natuurlijk via de Disney+-series. Het begon met The Mandalorian, een mix tussen sci-fi en western waar ik heel goed op ging. (Ik zal maar niet voor de duizendste keer herhalen dat het een van m'n favo subgenres is.) Mando neemt, vooral in het eerste seizoen, royaal z'n tijd om een vrij simpel verhaal neer te zetten, maar eentje met fantastische actie, ontzettend veel sfeer en verrassend veel coolness voor een serie die zich maar heel even op een ijsplaneet afspeelt. In de films spendeer je als kijker meestal weinig tijd op de meest interessante plekken en planeten, maar in The Mandalorian wordt echt ingezoomd op Outer Rimwerelden zoals Arvala-7 (makkelijk te verwarren met Tatooine) en Nevarro. Het soort locaties waar je in de Skywalker Saga misschien een scène van een paar minuten blijft hangen (in het geval van RotS zelfs maar een paar seconden), worden in deze Disney+-serie uitgebreid onderzocht. Iets dat in zekere zin ook in backdoor spin-off Book of Boba Fett gebeurt, maar dan op een planeet waar we absoluut niet kort zijn verbleven. Boba zit namelijk op de troon in Jabba's Palace, dat kasteel aan de rand van de Northern Dune Sea op, jawel, het niemand onbekende Tatooine. Maar de uitgemolken setting is niet de enige reden waarom Book of Boba Fett niet de meest geliefde Star Wars-uiting is. Want de hoofdrolspeler van de serie, Temuera Morrison, komt volgens velen nogal wat tekort als het gaat om charisma, waardoor hij moeite lijkt te hebben een serie te dragen. Zijn tegenspeelster, Fennec Shand, mag dan wel gespeeld worden door de fantastische Ming-Na Wen, maar omdat dit personage praktisch dezelfde, vlakke maar stoere persoonlijkheid heeft als Boba, zijn ze niet het beste tag-team ooit. Geen wonder dus dat de beste episode van Book of Boba Fett volledig in het teken staat van, jawel, The Mandalorian, die met een permanent deksel op z'n hoofd nog meer charisma heeft dan Boba.

Een gebrek aan charisma, daar heeft Ewan McGregor absoluut geen last van. Wat hoofdpersonage betreft zitten we met de meest recente Disney+-serie, Obi-Wan Kenobi, dus helemaal goed. Hierin reconnecten we met de Jedi die heel goed met de hogere grond om kan gaan, net nadat hij... nou ja, de 'higher ground' had in een gevecht met z'n voormalig padawan. Deze serie gaat dus wat meer naar het grotere Star Warsplaatje kijken, door een periode in te kleuren in het leven van Obi-Wan en Anakin waar we nog weinig van weten. Aangezien ook Hayden Christensen terugkeert in z'n rol als Anakin/Darth Vader, kan deze serie voor prequel-liefhebbers weleens precies zijn wat de meddroid voorgeschreven heeft.


The Mandolorian


Obi-Wan Kenobi


Star Wars Jedi: Fallen Order

STAR WARS JEDI-VERVOLG

WAT IS DE INSTEEK?

Star Wars Jedi: Fallen Order heeft het lekker genoeg gedaan voor een vervolg, dus gaat het avontuur van Cal Kestis lekker verder. Vermoedelijk wordt Star Wars Jedi 2 weer een 3D action-adventure met het soort gameplay dat, op hogere moeilijkheidsgraden, enigszins richting het soulslike-genre kruipt... maar niet té ver!

WIE MAKEN HET?

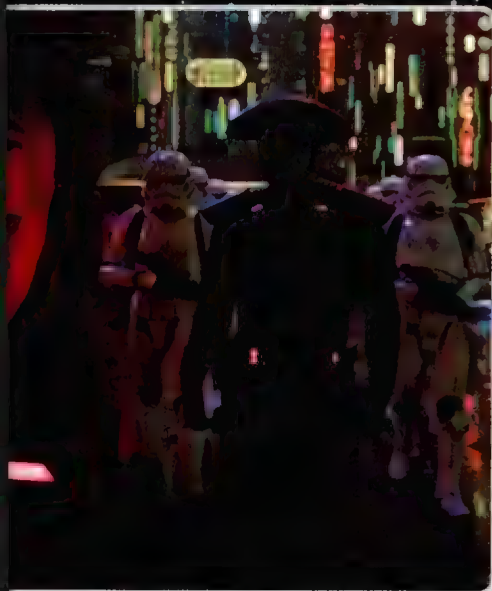
Respawn Entertainment heeft het druk, want naast het overzien van het strategy-project en het ontwikkelen van een nieuwe Star Wars-FPS, gaan ze deze ook nog even fixen. Als je goed ging op het vorige deel en/of wel houdt van een potje Apex/Titanfall, dan is dat goed nieuws, niet waar? Ook is Stig Asmussen wederom de game director.

WAAROM IS HET STAR WARS-WAARDIG?

Ik heb zelf een beetje mijn bedenkingen over deze serie, voornamelijk omdat het zich afspeelt in een tijdsspanne waar verhaaltechnisch weinig mee te fucken valt. De gebeurtenissen van Fallen Order zitten tussen de prequels en de original trilogy in, om precies te zijn vijf jaar na Order 66 en veertien jaar voor de Battle of Yavin. Dat betekent dat er weinig belangrijke dingen zijn die Cal Kestis en zijn buddy's kunnen doen wat betreft het alomvattende Light Side vs Dark Side-verhaal. Wat prima is, want The Mandalorian gaat aanvankelijk ook om hele andere sores dan Jedi vs Sith, ware het niet dat Fallen Order een beetje grootheidswaanzin heeft. De game doet heel erg z'n best om Cal z'n daden zwaar te laten wegen in het grote Star Wars-plaatje, maar eindigt vervolgens met een grote anticlimax. Kort gezegd, en SPOILER voor mensen die Star Wars Jedi: Fallen Order nog niet gespeeld hebben: Cal Kestis gaat géén groep van Force-gevoelige kids opleiden tot volwaardige Jedi, hoe cool dat ook geweest was. Iets dat overigens totaal geen verrassing is, want we weten allemaal van de gebeurtenissen in de Original Trilogy dat er geen team van Jedi was om Luke te helpen met zijn strijd tegen het Empire. En het verhaal van Cal is canon, dus alles wat hij doet gaat volledig vruchteloos, kansloos en onbelangrijk zijn in de uiteindelijke oorlog van de rebels tegen de Emperor.
Maar goed, dat zijn mijn problemen met Star Wars Jedi, en dat hoeft natuurlijk totaal niet in de weg te staan van een toffe game voor mensen die gewoon lekker met een lightsaber willen choppen en niet zo zitten te zeiken om het lot van het Star Wars-universum.

GESCHATTE MIDI-CHLORIAN-GEHALTE:






The Book of Boba Fett

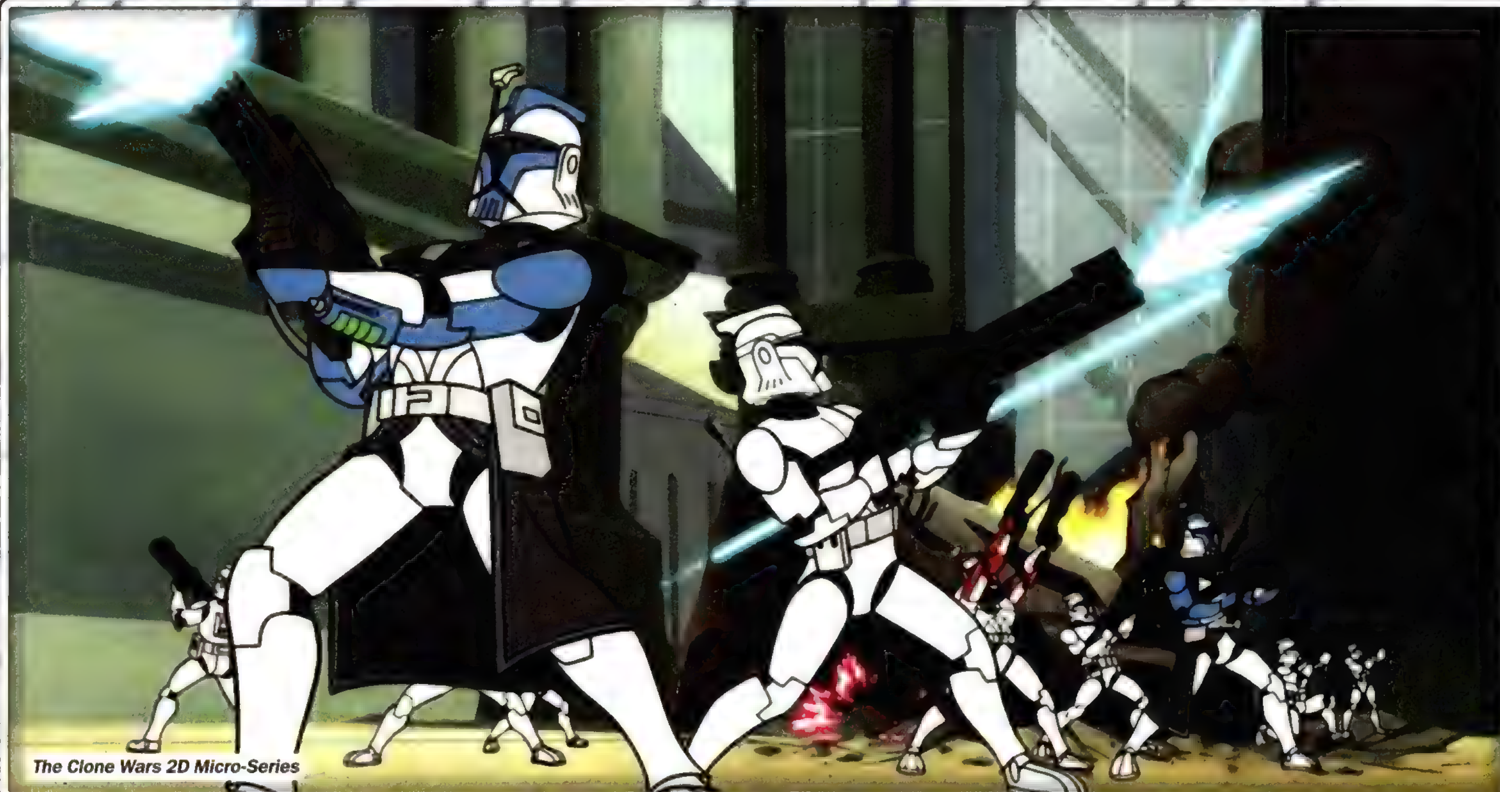

The Clone Wars 2D Micro-Series


The Clone Wars 2D Micro-Series

BIJZONDERE AANRADER: TARTAKOVSKY'S CLONE WARS

Disney+ staat vol met Star Wars-content, van animatieseries tot en met docu's en spin-off-films. Maar een van de meest interessante en relatief onbekende uitingen staat er nog niet zo heel lang op, onder de noemer Star Wars Vintage: The Clone Wars 2D Micro-Series. Deze cartoon komt in twee delen van elk ongeveer een uur en is geanimeerd in de stijl van Cartoon Network-creaties zoals Dexter's Laboratory, The Powerpuff Girls en Samurai Jack. Onmiddellijk herkenbaar voor de fijnproever als het unieke, exuberante design van de Russische Genndy Tartakovsky, een even uitgesproken als levendige manier van tekenen.

In The Clone Wars '2D' staan de heldendaden van Jedi zoals Obi-Wan, Mace Windu, Kit Fisto en natuurlijk Anakin Skywalker centraal, terwijl zij het opnemen tegen legers aan droids op verschillende planeten, wat resulteert in soms echt insane vette actiescènes. Weinig gelul en veel lighsaber-gezwiep, dat is het devies, terwijl er vele personages en veldslagen langskomen die je ook gezien kunt hebben in de Clone Wars-serie van zeven seizoenen, alleen dan behandeld in een paar minuten in plaats van talloze episodes. Voor iemand zoals ik, die maar moeilijk door de 133 afleveringen lange animatieserie van Dave Filoni en Henry Gilroy heenkomt ondanks vele pogingen, is dit een heerlijk uittreksel met onnoemelijk veel stijl en coolness.


The Clone Wars 2D Micro-Series


The Clone Wars 2D Micro-Series


The Clone Wars 2D Micro-Series


Star Wars: Battlefront

STAR WARS-FPS VAN RESPAWN

WAT IS DE INSTEEK?

Schieten in het Star Wars-universum. Veel meer kan ik hier niet over vertellen, behalve dat de kans klein is dat dit Battlefront 3 wordt. Aan die naam hangt namelijk een beetje een vies luchtje. Bovendien zou het best wel eens een game kunnen zijn met een singleplayer campagne, inclusief eindbaasgevechten. Althans, zo gaan de geruchten die aangewakkerd zijn door een vacature van Respawn, waarin overigens ook gezocht wordt naar iemand met ervaring in 'class design' en 'skills progression'. Een first-person shooter met singleplayer én multiplayer dan?

WIE MAKEN HET?

De titel geeft het al weg: dit is inderdaad weer een project van Respawn Entertainment, de meest ervaren Star Wars-ontwikkelaar van het moment. Wat ook niet geheel onbelangrijk is om te weten, is dat de studio aan de slag gaat met de Unreal Engine 5, waardoor je er wel vanuit mag gaan dat dit een verdomd indrukwekkend ogende first-person shooter gaat worden.

WAAROM IS HET STAR WARS-WAARDIG?

We hebben geen enkele manier om te weten hoe waardig deze Star Wars-game gaat zijn, want op wat genre-aspecten na is deze titel nog in nevelen gehuld. Maar aannames kunnen zeker genomen worden, want Respawn heeft genoeg liefde voor de franchise, waardoor we een soft-conclusie kunnen trekken dat er serieus en (té?) veilig met het universum omgegaan zal worden door de ontwikkelaar. »

GESCHATTE MIDI-CHLORIAN-GEHALTE:




Knights of the Old Republic-remake


Legacy of the Sith

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC-REMAKE

WAT IS DE INSTEEK?

Misschien wel de beste Star Wars-game ooit gemaakt, BioWares Star Wars: Knights of the Old Republic, krijgt een remake. De tactische RPG uit 2003 wordt dus in een gloednieuw jasje gestoken, hopelijk met wat aanpassingen om de inmiddels ietwat verouderde gameplay en ongebalanceerde aspecten recht te trekken. Maar het kan ook zijn dat alles zo mogelijk intact wordt gehouden om boze fanboys te voorkomen, aangezien de KoTOR-remake niet ontwikkeld wordt door BioWare...

WIE MAKEN HET?

Aspyr ontwikkelt de Star Wars: Knights of the Old Republic-remake als timed exclusive voor de PS5 en PC, terwijl het origineel aanvankelijk exclusief voor de Xbox en PC verscheen. Opvallend dat de oorspronkelijke uitgever en ontwikkelaar dus niets met deze nieuwe versie te maken hebben, maar we hoeven niet meteen in paniek te schieten, want Aspyr heeft wel degelijk ervaring met de game. De ontwikkelaar staat namelijk bekend om zijn ports, voornamelijk van PC naar Mac-apparaten, maar daarnaast hebben ze versies van KoTOR deel 1 en 2 voor Android en iOS ontwikkeld. Ze hebben dus aardig in die code lopen roeren, en hebben vast en zeker een duidelijke mening over wat er beter aan kan. Bovendien werkt er een aantal voormalig BioWare-mensen bij Aspyr, naast developers die onder andere aan games als de Demon's Souls-remake en Ghost of Tsushima werkten.

WAAROM IS HET STAR WARS-WAARDIG?

Misschien is het beter om ons af te vragen of deze remake trouw zal zijn aan het origineel, aangezien dat een geliefde Star Wars-game en RPG is, terwijl het ook nog eens een van de betere games van BioWare wordt genoemd. Om die vraag te beantwoorden moeten we echter eerst weten wat er zoal veranderd wordt aan KoTOR, en daarover zijn de details nog summier. We mogen wel aannemen dat niet alleen de techniek aangepast wordt, maar dat de remaster ook het verhaal enigszins moderniseert, want Aspyr heeft niet voor niets een 'narrative team' aangesteld. Hierin zitten gelukkig wel wat mensen met Star Wars-ervaring.

GESCHATTE MIDI-CHLORIAN-GEHALTE:

BIOWARE BIOWARE BIOWARE


Knights of the Old Republic-remake





Legacy of the Sith

THE OLD REPUBLIC BESTAAT OOK NOG

We hebben het hier in deze Coverview over een oude BioWare-game over Star Wars, maar er is ook een zekere MMO waar nog druk aan gewerkt wordt door de Canadese RPG-ontwikkelaar. Star Wars: The Old Republic is al sinds 2011 online, en hoewel het een van de duurste games ooit was – die na release niet naar verwachtingen presteerde – was de beslissing om free-to-play te gaan in 2012 geen onverstandige. Want in 2022 viert de game zijn tienjarige bestaan met Legacy of the Sith, de achtste grote uitbreiding van de Massively Multiplayer Online-game, waarin de strijd tegen Darth Malgus verdergaat op de oceaanplaneet Manaan. De levelcap gaat hierin van 75 naar 80, terwijl classes vervangen zijn door combat styles, iets waardoor alle ability's flink op de schop zijn gegaan, en de User Interface is daarnaast flink veranderd. Klinkt allemaal als nodig onderhoud voor een MMO, maar de meeste veranderingen worden met boegeroep ontvangen door SWTOR-spelers; het nieuwe verhaal schijnt binnen een oogwenk voorbij te zijn, er zijn veel bugs die maar langzaam gefixt worden en het aanpassen van de classes komt met te veel (nadelige) veranderingen. Gelukkig is BioWare van plan het hele (tiende) jaar van The Old Republic met UI-updates, nieuwe Galactic Seasons, PvP-vernieuwingen en grafische verbeteringen te komen, dus misschien wordt de flater van Legacy of the Sith nog gladgestreken. Het is hoe dan ook bijzonder dat Star Wars: The Old Republic nog live is en menig gamer geboeid weet te houden anno 2022. ✖



Legacy of the Sith

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

EEN HEEL UNIVERSUM BOORDEVOL BRICKS

Hoeveel Star Wars-games er ook op de planning staan, er is voorlopig maar één Légo Star Wars-game waar we onze gele, afneembare klauwtjes in kunnen zetten. Is Lego Star Wars: The Skywalker Saga de game die Wouter pada-wants, of kraait hier geen Porg naar?



Er waren tijden, zo tussen 2007 en 2016, dat ik zo'n twee tot drie Lego-games per jaar reviewde. Van Batman tot en met Indiana Jones, van Harry Potter tot aan Lord of the Rings; ontwikkelaar Traveller's Tales wist allerlei populaire franchises te Lego-liseren tot koddige, kiddy games. Maar de ontwikkelaar zijn paradepaardje is altijd al de Lego Star Wars-games geweest, beginnend in 2005 met Lego Star Wars: The Video Game, en eindigend met Lego Star Wars: The Force Awakens in 2016. Althans, dat was geen definitief einde, want zes jaar later is The Skywalker Saga uit, een soort verzamelalbum dat alle Lego Star Warsen combineert, behalve Lego Star Wars III: The Clone Wars. Zeven jaar nadat ik besloot dat de Lego-game-vermoeidheid was ingeslagen, en ik geen brick of stud meer kon zien, ga ik me weer wagen aan een heel universum aan blokjes.

The Force Third Persons

Of er veel veranderd is aan de Lego-formule tijdens mijn zeven stud-sabbaticals? Aan de ene kant is dat een volmondige ja. Maar uiteindelijk, gevoelsmatig en onder de streep, is er misschien niet zo heel veel anders voor de speler. Zeker, Lego Star Wars: The Skywalker Saga speel je nu volledig in derde persoon, ten opzichte van het traditionele top down-achtige in Lego-games. Je schiet en mikt zelfs met je schouderknoppen en er is een rudimentair cover-systeem, als een ware third-person shooter! Daarnaast zijn er combo's om de melee-combat wat boeiender mee te maken en ja, je kunt je personages upgraden aan de hand van Kyber Bricks; een scheutje RPG. Maar uiteindelijk veranderen deze zaken weinig aan de kern van een Lego-game: ze moeten namelijk door iedereen gespeeld kunnen worden, van jong tot oud, mensen van alle geledingen en burgers uit alle lagen!

The Slumber of the Jedi

Omdat Lego Star Wars: The Skywalker Saga voor iedereen moet zijn, zit er wederom zo goed als geen uitdaging in. Ik ben weleens, in vervlogen tijden toen PU nog op een zolder in de Waardepolder gevestigd was, naast Jeroen in slaap gevallen tijdens een potje co-op Lego Batman. Als je 'doodgaat' in een Lego-game (wat zo goed als amper gebeurt), spat het desbetreffende poppetje of ruimteschip in deeltjes uit elkaar en verlies je wat van je felbegeerde valuta, de studs. Die nopjes kan je echter meteen weer oppakken en je verliest evenmin progressie, want je popske wordt zo goed als onmiddellijk weer in het level gedropt. Zeker, regelmatig eist een Lego-game dat je een puzzeltje moet oplossen om verder te komen, en heel soms is het even achter je oren krabben voordat je weet wat de game van je wil. Maar ondanks dat je dit keer het automatisch aanvullen van je health bar kan uitzetten of dat lightsaber wielders kunnen blocken en rollen, kom het uiteindelijk op hetzelfde neer: verwacht de moeilijkheidsgraad van een Kirby en haal bevrediging uit het feit dat The Skywalker Saga een grote Collect-o-Thon is.

Chewie's Revenge

Ondanks hun rijke geschiedenis, heeft Traveller's Tales gelukkig niet alle levels uit voorgaande Lego Star Wars-games geremasterd en in één Greatest Imperial Hits gedouwd. Nee, alle negen films hebben een volledig nieuwe behandeling kregen, met een mini-openwereld voor bijna elke planeet, gekoppeld aan gameplay-sequenties en cutscenes die in een razendsnel tempo door het verhaal van de films heenspeedbiken. Natuurlijk vergezeld van ontzettend veel humor, waarbij Traveller's Tales speels verwijst naar memes, in-jokes en soms zelfs knipoogt naar kritiek op de films. Lego-Leia loopt aan

GEEF DIE MAN EEN MEDAILLE

Hoewel je The Skywalker Saga met elke eerste delen van de drie trilogieën kan beginnen, startte ik met A New Hope. Dit is ook meteen een van de grappigste vertalingen, met een legio aan in-jokes waar ik hartelijk om moest grinniken. Obi-Wan die bijvoorbeeld heel pijnlijk grimast als Luke vraagt hoe zijn vader om het leven is gekomen. Of kort daarvoor, als Luke uitgebreid in het gevaarlijke uiteinde van de lightsaber kijkt, een knipoog naar de afbeelding hieronder. Het grappigste vond ik nog wel een verongelijkte Chewbacca aan het einde van Star Wars IV, als hij boos wordt dat hij geen medaille krijgt van Leia. Heel onterecht ook!







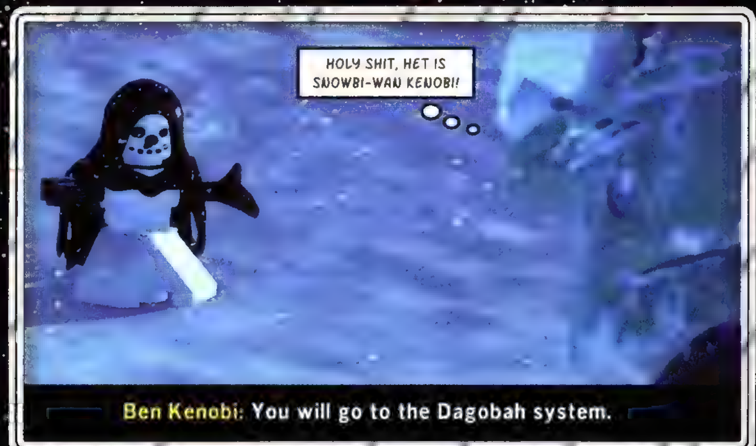
het einde van The Force Awakens bijvoorbeeld volledig aan Chewbacca voorbij en negeert hem compleet, ondanks het enorme verlies dat Hans harige buddy net geleden heeft. Dat is dus net zoals in de film, maar dit keer is die arme Chewie daar duidelijk zeer treurig over en barst hij op komische wijze in huilen uit. Okay, dat klinkt minder grappig dan het daadwerkelijk is, maar Lego-humor is ook zo knullig en koddig dat het ouderwetse cartooneske ervan een zeer specifieke smaak vereist. En, in dit geval, is liefde voor Star Wars ook onontbeerlijk om überhaupt te snappen waarom het grappig is dat Luke in z'n lightsaber kijkt alsof het de loop van een pistool is.

The Fandom Menace

Ik moet zeggen dat ik er moeite mee had om echt te genieten van Lego Star Wars: The Skywalker Saga terwijl ik half nog met m'n hoofd in games zoals Weird West en Elden Ring zit. Titels die wel echt uitdaging bieden en waar je onmogelijk bij in slaap dommelt. The Skywalker Saga mag dan wel een enorme game zijn, met 380 te unlocken poppetjes en 24 planeten waar je vrijelijk over rond kan lopen, die tot de Rim Worlds vol zitten met Star Wars-liefde; het is wel moeilijk om geboeid te blijven gedurende al die repetitieve, niet uitdagende gameplay. Speel het als je al die Kyber Bricks koste wat kost wíl hebben, als je niet kan slapen voordat je al die 45 Microships hebt verzameld. Speel het ook vooral met je kids, met een geliefde of iemand anders die graag rondtrippelt met plastic beentjes om studs te verzamelen en blokjes te (de)construeren. Maar laat het liggen als je een New Hope hebt dat deze Lego-game je wél weet uit te dagen, de Force in je Awakent of je Skywalker doet Risen.

> "Ik moet zeggen dat ik er moeite mee had om echt te genieten van Lego Star Wars: The Skywalker Saga."





SCORE 73

Dit is zo'n beetje ALLE Star Wars in digitale Lego-vorm; negen films aan geinige levels plus echt een ongekende hoeveelheid poppetjes, spaceships en andere blokkige collectables. Lang leuk voor kids en mensen met een vurige verzamelwoede, kort leuk voor als je op zoek bent naar een uitdaging.

WOUTER



Een ware Lego-collector speelt al die negen films minstens twee keer en ontdekt elk hoekje van alle 24 planeten. Zonder te klagen!

60 UREN



BASICS

LEGO-GAME
TT GAMES/
WARNER BROS. INTERACTIVE
1-2 SPELERS
OUT NOW

PC | PS5 | XBOX SERIES X/S | FIRST LOOK

THE WITCHER 4

DE NIEUWE THE WITCHER WORDT UNREAL



De trots van Polen keert terug! We bedoelen uiteraard Gwent. Want reken maar dat dit universeel geliefde kaartspel weer terugkeert in de nieuwe The Witcher-game, die onlangs bevestigd werd. Peter deed z'n witte pruik op en joeg op het laatste nieuws rondom The Witcher 4.

CD Projekt Red heeft zijn volgende Triple A-game aangekondigd en hij gaat weer afspelen in het universum van The Witcher. Dit kwam als een grote verrassing voor... heb je onder een fucking stéén geleefd?! Natuurlijk gaat de Poolse studio weer een nieuwe The Witcher-game maken; ze zijn er groot mee geworden en The Witcher 3 wordt beschouwd als een van de beste RPG's van de laatste tien jaar [zeg maar gerust 'ooit' - Marvin]. Ik ken werkelijk niemand die The Witcher 3 niet leuk vond, maar misschien word ik later in deze First Look nog verrast.

NU WORDT HET LYNX

De aankondiging van CD Projekt is bondig, al staan er zeker wat interessante details in. Ten eerste de afbeelding van een Witcher-medaillon in de sneeuw met de leus "A New Saga Begins". Dat belooft een nieuw overkoepelend verhaal en mogelijk een nieuwe hoofdrolspeler. Dat de ketting niet die van Geralt is helpt mee. Hij is immers van de Witcher School of the Wolf, maar dit is een medaillon van de School of the Lynx. Dat heeft CD Projekt na de aankondiging bevestigd en het interessante hieraan is... dat die Lynx-school nog niet bestond in de games, serie of boeken! Kan het dat iemand een nieuwe Witcher-school is begonnen? Of speelt het zich zover van Geralts wereld af dat we hele nieuwe Witcher-scholen tegenkomen? Het kan ook een aftakking van een Witcher-school zijn, net als dat de School of the Cat volgens de games een aftakking van de School of the Wolf is.

GERALT, ROT OP (OF TOCH NIET?)

Zelf heeft CD Projekt Red er nooit een geheim van ge-











maakt dat ze klaar zijn met Geralt. The Witcher 3 was mede zo goed omdat het een mooi einde durfde te schrijven aan Geralts avontuur. En afhankelijk van hoe je speelde, kon je ook zien dat Ciri officieus een Witcher werd. Genoeg ruimte om haar de heldin van The Witcher 4 te maken, toch? Nou ja, in latere interviews lijken de ontwikkelaars toch wat terug te krabbelen. "Misschien dat we Geralt toch in latere games toevoegen", zei CEO Marcin Iwinski tegen Polygon op de vraag of The Witcher 3 het einde van Geralt betekent.

UNREAL WITCHER

Wat sowieso een grote verandering is: de engine van de nieuwe The Witcher-game. Voorheen werden alle CD Projekt Red-games op de zelfgemaakte REDengine gebouwd. De vierde versie daarvan is gebruikt voor Cyberpunk 2077. Misschien heeft diens buggy launch de Polen overtuigd om samen te werken met Epic en The Witcher 4 met de Unreal Engine 5 te ontwikkelen. Epic wil de engine optimaliseren voor nog meer openwereld-RPG's, en een nieuwe The Witcher lijkt de perfecte pionier. Overigens heeft CD Projekt Red al uitgesloten dat The Witcher 4 een Epic Games Store-exclusive wordt. Zó veel houden ze nou ook weer niet van Epic.

LANGE ONTWIKKELTIJD

Betekent dit dat je de PS5 of Xbox Series X/S al warm kan laten draaien voor The Witcher 4? Nope! Deze game is nog echt jaren verwijderd van ons en gaat pas dit jaar volledig in productie. CD Projekt wil Cyberpunk 2077 ondersteunen en simultaan de nieuwe The Witcher ontwikkelen. Ook komt er dit jaar nog een next-gen-upgrade van The Witcher 3 aan. Die wordt extern ontwikkeld door Saber Interactive, hetzelfde team dat de indrukwekkende Switch-port van de game deed. Als je een beetje een indicatie wil hebben van wanneer The Witcher 4 klaar is? Cyberpunk 2077 z'n aankondigingstrailer verscheen in 2013 en de game kwam pas uit in 2020. En hij was pas speelbaar in 2022! Hahahahaha, laaghangend fruit smaakt het zoetst. Maar serieus, ga eerst nog maar even wat andere openwereldgames spelen. Ik hoor goede dingen over Elden Ring.

"MISSCHIEN HEEFT DE BUGGY LAUNCH VAN CYBERPUNK 2077 DE POLEN OVERTUIGD SAMEN TE WERKEN MET EPIC."



WAT MOET THE WITCHER 4 VERBETEREN?



Ah ja, The Witcher. Die franchise voor mensen die geen Souls-games spelen en die verhaal belangrijker vinden dan gameplay. Maak me maar wakker als CDPR bijna klaar is met de DLC voor Cyberpunk.



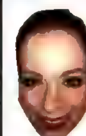
Dat is best een lastige vraag, want The Witcher 3 was eigenlijk al een meesterwerk. Als er íéts beter kan, dan is het 'de gameplay' in het algemeen. Maak de combat dieper - misschien wel een soulslike - en verwerk puzzel- en platformelementen in de game. En verder: gewoon blijven doen waar je goed in bent, CD Projekt Red.



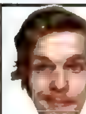
Tot mijn grote schaamte heb ik The Witcher 3 niet gespeeld. Dus als er iets moet veranderen bij The Witcher 4, dan ben ik het...



Ik hoorde dat Geralt er niet meer in zit en dat maakt me oprecht blij. Wat een nare, narrige, cynische man is dat zeg. Sowieso trok ik het hele depressieve decor van The Witcher 3 slecht. Misschien is het ook geen serie voor mij, maar als het meer de Elder Scrolls-kant opgaat met minder tergend booooring backstory en meer exploration ben ik aan boord!



Ik vind The Witcher 3 nagenoeg een perfecte game. Maar eerlijk is eerlijk: dat heeft niets met de combat te maken. Ook in deel 1 en 2 vond ik de combat vrij saai en onhandig. Het combatsysteem mag voor The Witcher 4 dus best op de schop!



In de eerste The Witcher kon je een soort speelkaarten verzamelen door mensen te batsen, en dat mist in hedendaagse games. Dus meer van dat, gaarne. Doe me dan ook maar wat meer puzzels - je Witcher-sense gebruiken en rode voetstappen volgen is géén puzzel - en een shitload aan nieuwe beesten om te ontdekken. Oh, en de combat mag ook wel iets intuïtiever. En Cyberpunk-DLC, bitte. En het belangrijkste: een onsterfelijke Roach, want ik raak te gehecht aan die beestjes en kan het niet handelen dat Geralt door meer paarden heen gaat dan ik door zakken chips op een gemiddelde zaterdagavond. En wat Peter zegt.



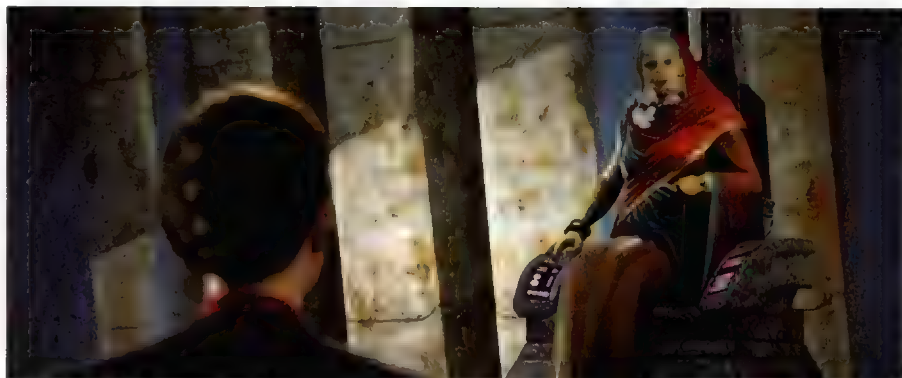
Meer Gwent.

STAR TREK: RESURGENCE

KOMEN TREKKIES EINDELIJK AAN HUN TREKKEN?



Als klein knaapje vond Marvin dat Star Trek te weinig actie bevatte. Nu, als semi-volwassene, ergert hij zich er juist aan dat menig Star Trek-game zich te veel op actie richt - dat is immers bijzaak voor Starfleet. Hij hoopt dat Resurgence de ziel van de franchise eindelijk weer naar videogames kan vertalen.



Vroeger stoorde ik me aan het ellenlange, pseudowetenschappelijke gelul van al die ruimtevaarders in fel gekleurde pakjes, en vond ik het maar raar dat mijn broer daar zo fan van was. Maar ik ben blij dat ik Star Trek: The Next Generation uiteindelijk zelf een kans gaf, want ik werd gegrepen door Gene Roddenberry's visie van onze toekomst, die ook na zijn dood sprak uit de series.

Ja, het was politiek beladen en enorm moraliserend, maar ik kon me goed vinden in de altruïstische levenswijze van de protagonisten en vond het fascinerend om te zien hoe zij de ruimte verkennen. Zeker in de context van het universum waar zij in leven: eentje waarin de mensheid geen onderlinge conflicten meer heeft, waarin armoede, honger en ziektes geen rol meer spelen. Elke aflevering genoot ik weer van de absurde taferelen die zich ontvouwden; van bemoeienis van god-achtige wezens als de Q tot Captain Kirk die onder een vrachtlading bruine, harige ballen genaamd Tribbles bedolven werd.

Maar nog het meest genoot ik van de manier waarop Starfleet op zoek gaat naar nieuwe planeten en onontdekte levensvormen, die vervolgens met enorm veel respect benadert en ze zoveel mogelijk alleen laat, volgens een filosofie die ze de Prime Directive noemen. De serie liet me diep nadenken over sci-fi-kwesties waar ik nooit eerder bij stil stond, zoals de vraag of een artificiële intelligentie als Data dezelfde rechten verdient als wij.



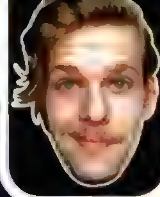


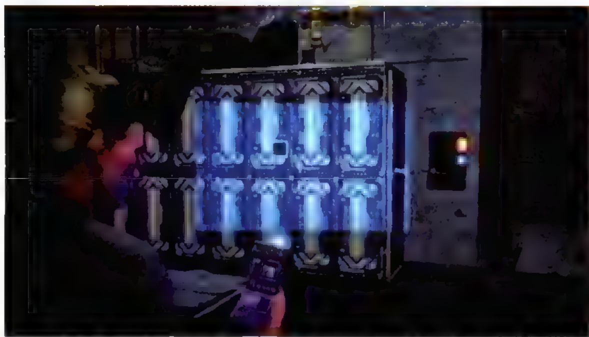
weetje • weetje

Dramatic Labs werkt nauw samen met Epic, en dat betekent (helaas) ook dat de game voor PC exclusief naar de Epic Games Store komt.

JUISTE INGREDIËNTEN

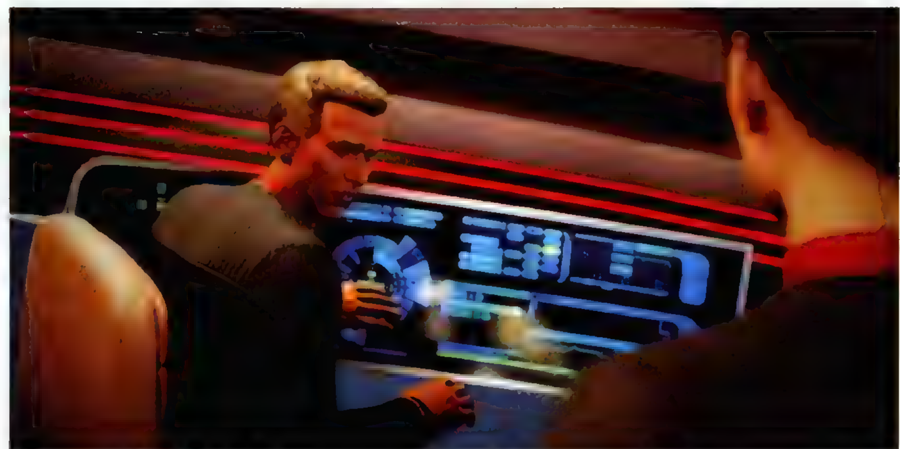
Dat is precies wat ik van Star Trek-games verlang. Wel wát actie, maar alleen als dat in de context van fascinerende vraagstukken staat, en van de politieke intriges waar Star Trek mee gevuld is. Terwijl jouw bemanning ondertussen van sterrenstelsel naar sterrenstelsel vliegt, op zoek naar onontdekte levensvormen en planeten. En dat... Tja, dat is niet een heel lucratieve insteek voor een videogame. Enter een stel ontwikkelaars dat voorheen bij Telltale Games werkte, en Telltale-achtige gameplay verwerkt in de perio-











"DIT IS NIET ZOMAAR EEN ADVENTUREGAME WAAR NADERHAND DE STAR TREK-NAAM OP IS GEPLAKT."

de na mijn favoriete Star Trek-serie: The Next Generation.
Star Trek: Resurgence wordt ontwikkeld door Dramatic Labs, een groep van ex-Telltale-ontwikkelaars onder leiding van Kevin Bruner, de oprichter van Telltale, die al zo lang actief is dat hij zelfs meewerkte aan LucasArts-games Grim Fandango en Monkey Island. Resurgence gaat echter niet aanvoelen als 'weer een Telltale-game'; hij moet flinke stappen maken, wat wel blijkt uit de afscheid van de typische grafische stijl. Verwacht ook geen episodische release: Resurgence komt als één pakket uit en bevat volgens hoofdschrijver Dan Martin zo'n vijftig hoofdstukken. Gameplay komt onder andere in de vorm van het besturen van shuttles, gevechten met phasers, scannen met tricorders, stealth en 'micro-gameplay'-mechanics. Resurgence wordt omschreven als een narratieve adventure-game met dialoogopties, 'relationship building' en exploratie.

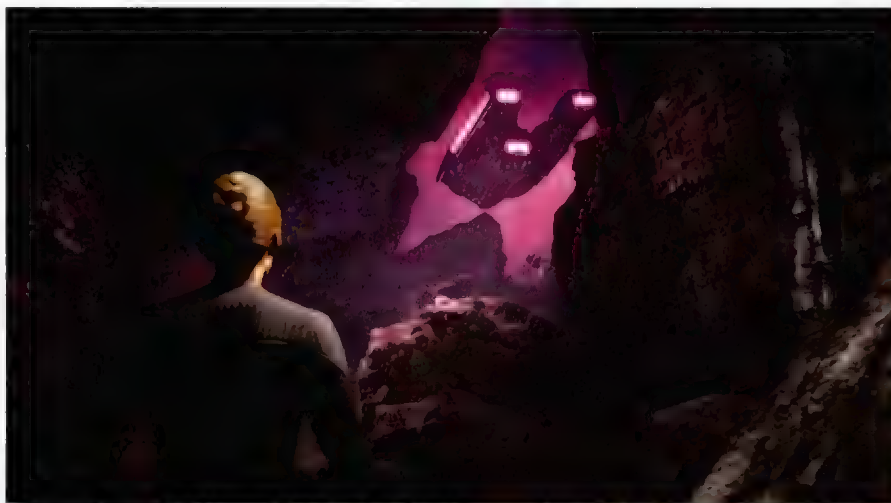
TO BOLDLY GO...

Ja, exploratie. Dramatic Labs belooft dat we grote delen van de schepen van Starfleet kunnen verkennen, en dat er ook op alien planeten genoeg te zien valt. Het moet nog blijken hoe diepgaand dat allemaal wordt, maar als ik a la Mass Effect rond kan lopen en met mijn crew kan praten, ben ik een blij man. Het scheelt dat de gezichtsuitdrukkingen en animaties van de crewleden er al een stuk beter uitzien dan we gewend waren van Telltale, al moet er blijkens de gameplaybeelden hier en daar wel nog wat opgepoetst en geschaafd worden. In ieder geval lijkt de keuze voor de Unreal Engine goed uit te pakken. Met geloofwaardige animaties, hier en daar een paar prima over-de-schoudermomenten en camerabewegingen en natuurlijk prachtige ruimtevista's, is er genoeg om naar uit te kijken.

Als je Resurgence naast grotere gamereleases legt, dan zullen de graphics je waarschijnlijk een beetje tegenvallen. Maar hee, misschien poetst Dramatic Labs nog het een en ander op: Resurgence moet aan het einde van het jaar uitkomen, dus ze hebben nog even.
Eigenlijk vind ik de huidige graphics al niet heel erg, en til ik bij Star Trek veel zwaarder aan de gameplay. De tijdloze esthetiek van The Next Generation spatte al in de jaren 90 goed van het beeldscherm, en raakt anno 2022 voor mij ook nog de juiste snaren. Nog belangrijker vind ik dat de lore, de vele details in de schepen van Starfleet en de continuïteit ten opzichte van The Next Generation (ook al waren de films niet bepaald fantastisch) helemaal snor zitten. En dat lijkt zeker het geval te zijn. Van de vele lichtjes en schermen tot zelfs de inhoud van de tech-kit van Starfleet-engineers; alles wat ik tot nu zag klópt, en laat zien dat dit niet zomaar even een adventuregame is waar naderhand de Star Trek-naam op is geplakt.

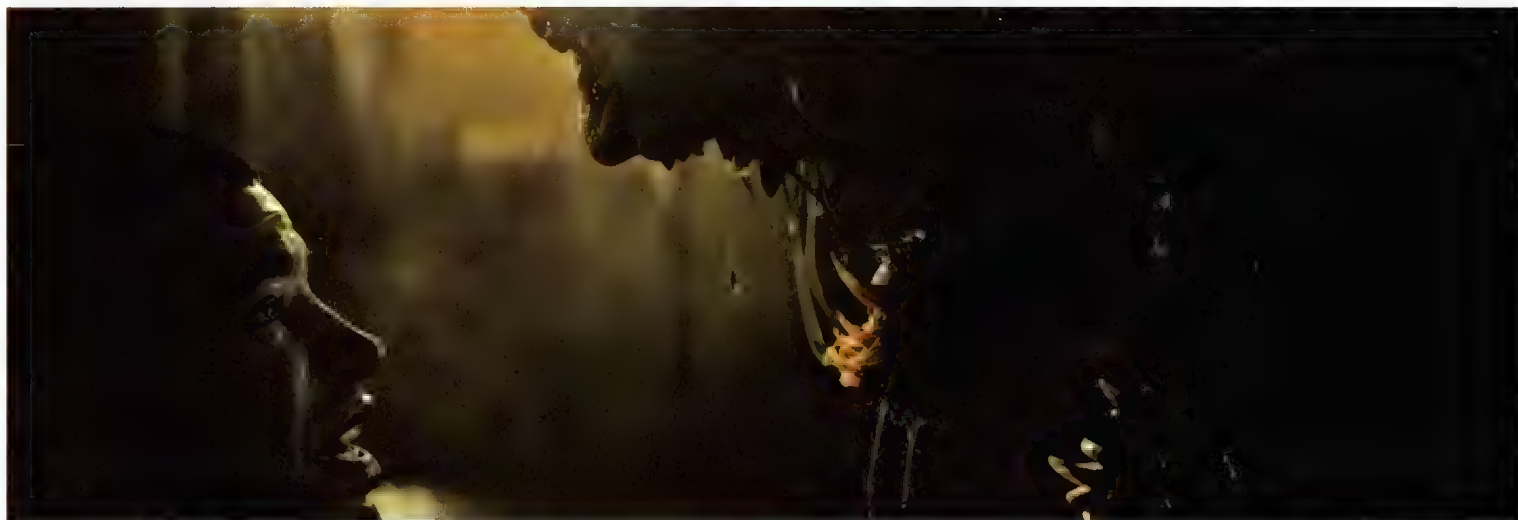
RAAP ME OP, SCOTTY

Veel weten we nog niet over het verhaal, behalve dat de speler het zal aansturen, er 'onvoorziene consequenties' in zitten en de game dus waarschijnlijk meerdere eindes heeft. Je kruipt in de huid van twee verschillende Starfleet-werknemers: de engineer Carter Diaz, die vooral op de 'lower decks' rondhangt en vaker bij (gewelddadige) actie betrokken wordt dan hij zou willen, en Commander Jara Rydek, die juist regelmatig met de hoge piefen van Starfleet aan tafel zit. Sterker nog, in een van de missies die is laten zien spreekt ze met niemand minder dan Ambassador Spock. Zijn stemacteur klinkt in ieder geval góéd en lijkt Leonard Nimoy eer aan te doen – erg belangrijk.
Het valt nog te bezien of we daadwerkelijk van sterrenstelsel naar sterrenstelsel reizen en nieuwe levensvormen ontdekken. Desalniettemin is deze gameplayvorm, met zijn focus op dialogen, enorm geschikt om de ziel van de Star Trek-franchise te vangen, en klinkt het interessant om Starfleet vanuit twee totaal verschillende rangen te aanschouwen. De crew is ook altijd een cruciaal onderdeel geweest van Star Trek, dus ook op dat vlak belooft Resurgence veel goeds. Als ze dan ook nog eens een hoop aliens en breinbrekende vraagstukken onze kant op gooien... Pfoe. Raap me op, Scotty.



THE CALLISTO PROTOCOL

KLEURT DE BOXER BRUIN?



Horror. Het blijft iets subjectiefs. Waar de een fluitend door Resident Evil in VR struint, krijgt een ander al angstzweet wanneer 'ie op de koffie bij z'n schoonfamilie moet. Om willekeur tegen te gaan, legt Graddus The Callisto Protocol langs PU's enige echte 'broekpoep-'o-meter'®!

Wat is de engste horrorgame ooit? Ik zeg Resident Evil 7 op de PlayStation VR. Vooral het stuk in de kelder. Met die logge bril op je knar is het extra claustrofobisch, pikkedonker en komen die fucking Molded veeeeeuls te dicht in je personal space. Ik had regelmatig dat ik de hoek niet omdurfde omdat ik gewoon wíst dat er een monster op m'n nek zou springen. Ki-ppen-vel.
Gelukkig ben ik inmiddels wel wat gewend. Je zou mijn vriendin 's ochtends eens zonder make-up moeten zien (nee hoor schatje, ik probeer gewoon heel geforceerd grappig te zijn!).

ANGSTIG BRUIN

Hoe dan ook, centrale vraag voor deze First Look is natuurlijk waar The Callisto Protocol, de nieuwe horror-IP van Striking Distance Studios (opgericht door Dead Space-veteraan Glen Schofield), zich binnen het horrorspectrum bevindt. Laten we hierbij objectief te werk gaan. Met de enige, echte PU-certified broekpoep-'o-meter®! Een beproefd meetinstrument dat ik eerder al gebruikte voor de review van horrorgame GTFO. Hoe het werkt? Simpel: aan de hand van een paar prikkelende stellingen wordt duidelijk naar welke kant de broekpoep-'o-meter overhelt: hagelwit, of angstig bruin...

> "SO WHAT ALS THE CALLISTO PROTOCOL EEN DEAD SPACE-RIP-OFF IS? WE HEBBEN HET HIER OVER EEN VAN DE BESTE HORROR-TRILOGIEËN ALLER TIJDEN"

STELLING 1:

Het is een Dead Space-rip-off!
He vriend, even rustig. Je hoeft geen uitroeptekens achter zinnen te plaatsen om overtuigend te zijn. Echt niet!!!!! Daarnaast: so what als The Callisto Protocol een Dead Space-rip-off is? We hebben het hier over een van de beste horror-trilogieën aller tijden, dus een vergelijking is eerder een eer dan belediging. Bovendien is The Callisto Protocol helemaal geen knock-off. Het heeft een eigen smoel, en lijkt zelfs meer op bijvoorbeeld Alien: Isolation dan op Dead Space. Vijanden zijn twee, drie koppen groter dan een gemiddeld mens. Waardoor JIJ de prooi bent. Niet zij...

BROEKPOEP-O-METER



60%

STELLING 2:

Horror in space... Origineel!
Mijn stelling is dat deze stellingen nergens op slaan. Horror komt nou eenmaal het beste tot z'n recht in donkere, afgesloten omgevingen. Een oud landhuis, een bos bij nacht of, inderdaad, de ruimte. Niemand hoort je schreeuwen en niemand komt je helpen omdat er







simpelweg niemand anders ís. Ook in The Black Iron Prison, het gevangeniscomplex op Jupiters maan Callisto – waar The Callisto Protocol zich in 2320 afspeelt –, ben je compleet in je uppie. Gemuteerde medegevangenen, andere monsters en een mysterieus figuur dat de beveiligingscamera's in de gaten houdt niet meegerekend, natuurlijk.

BROEKPOEP-O-METER



80%

STELLING 3:

Het heeft een geforceerde connectie met PUBG

Hier kan ik wel inkomen. Het zit zo: Krafton, uitgever van PUBG, is tevens de uitgever van The Callisto Protocol. En deze Zuid-Koreanen geven dus aan dat beide games zich 'in hetzelfde universum' afspelen. Hoe? Dat is nog niet bekend. De enige connectie die ik kan bedenken is dat PUBG-spelers eigenlijk een soort gevangenen zijn à la Squid Game, en dat hetzelfde aan de hand is in The Callisto Protocol: de horror in The Black Iron Prison is bewúst veroorzaakt, waarna de bewakers geld verdienen door mensen ernaar te laten kijken via het camerasysteem. Ofzo. Hoe dan ook: onnodige shit die ik niet per se voel.

BROEKPOEP-O-METER



70%

STELLING 4:

Het kan nooit zo goed worden als Resident Evil/Silent Hill/ Dead Space

Uuuhm, hoezo? The Callisto Protocol kan wel degelijk een moderne horrorklassieker worden. Net als Dead Space uit het niets kwam. Of Outlast. Of zelfs de demo van P.T. (die overigens net zo snel weer in het niets verdween). Kwaliteit komt altijd bovendrijven en als Schofield en 25 van z'n trouwste paladijnen aangeven 'de meest angstaanjagende horrorgame ooit' te willen maken, staan de sterren gunstig. Het artwork is om van te smullen, de FMV van hoge kwaliteit en dat de PS5, Xbox Series en PC fotorealistische horror je huiskamer in kunnen slingeren zagen we al eerder met Resident Evil: Village. Daarnaast is The Callisto Protocol een nieuwe triple-A IP, en hoe vaak zien we dat nou nog vandaag de dag? Dit project móét slagen, een halfbakken flop is veel te kostbaar.

BROEKPOEP-O-METER



90%

STELLING 5:

The Callisto Protocol is een stomme naam

Hmmm, het lijkt erop dat de persoon die deze stellingen bedenkt bijna geen munitie meer heeft. Maar goed: The Callisto Protocol klinkt inderdaad meer als de titel van een documentaire over het Griekse koningshuis dan een horrorgame waar je je boxer van volkakt. Toch, een veelbelovende 80%-bruinmarge is na deze First Look wel gehaald...



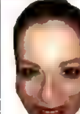
DE ENGSTE HORRORGAME OOIT



Hoewel ik bekend sta om mijn koele-komkommerkarakter, is er één game waar ik wel de kriebels van krijg: Blair Witch. Ik had een veel te goede band met die virtuele hond, vond het digitale bos veel te overtuigend en in mijn donkere slaapkamer 's nachts werd ik volledig de game ingezogen... Iemand zo koeltjes als ik, dat moet toch wel het werk van de Witch zijn?



Ik vind horrorgames nooit eng. Een potje Fifa met 10-0 verliezen, dat is pas horror...



Doki Doki Literature Club! maakte me zo spooked, dat ik 'm 's nachts uit heb gezet om de volgende middag pas weer verder te spelen. Veilig in het zonlicht!



Ik speel en kijk niet graag horror, want ik vind het echte leven al eng genoeg. Maar ik herinner me nog goed dat ik de Resident Evil-remake op GameCube speelde en de eerste zombie tegenkwam. Ik nopete meteen terug naar de voordeur van het landhuis en die kon nog open ook. Alleen toen SPRONG ER EEN ZOMBIEHOND NAAR BINNEN DIE BEGON TE KNAGEN AAN MIJN GEZICHT!!!



In de gradatie 'doodsangsten uitstaan en gillen als een speenvarken' kan ik meerdere games noemen. Zelfs van Bowser schrik ik soms. Maar P.T. is wel het ultieme voorbeeld. Iemand heeft me zover gekregen om die game op stream te spelen en dit is nog steeds een kras op mijn ziel. Ik trap gewoon elke keer in die goedkope truc van iets engs vól in je scherm knallen en een hard krijsend geluid door je oorschelpen pompen.



Engste horrogame is de remake van Resident Evil 2. De combinatie van de weg vinden en achterna gezeten worden door Mr. X is het engste ooit. Heb die game zwetend in m'n onderbroek in sessies van maximaal één uur gespeeld, omdat ik het anders niet volhield. Leuk joh, horrorgames.



Ja, P.T. was 'maar' een demo. Maar dat de game technisch en qua design geniaal in elkaar stak, was vanaf moment één duidelijk, en dat maakte de esoterische, psychologische puzzels alleen maar enger en mysterieuzer. Toen ik na een kwartier spelen voor de eerste keer ook daadwerkelijk door 't spookmeisje gepakt werd, dacht ik écht even dat ik een hartaanval had.



Minecraft. De eerste keer dat ik het speelde verdwaalde ik met steeds meer buit steeds dieper onder de grond. Ik hoorde monsters grommen, maar ik zag ze niet. Moest regelmatig mijn handen over mijn broek wrijven om het zweet eraf te vegen. In wat voor nachtmerrie was ik beland?



Ik ga voor Condemned, een Xbox 360-game die mijn eerste HD-ervaring was. Een van de engste momenten is als je je tussen allemaal etalagepoppen begeeft in een verlaten warenhuis, terwijl je heel goed weet dat sommige van deze poppen levende gekkies zijn die je elk moment kunnen aanvallen! Het is een wonder dat mijn hart die sequentie heeft overleefd...

RISE OF THE TRIAD REMASTERED

GRADDUS SCHRIJFT EEN SMEEKBEDE

Of Rise of the Triad Remastered ooit nog uitkomt? Graddus weet het niet. Het is namelijk onduidelijk bij wie die game in ontwikkeling is - áls hij überhaupt nog in ontwikkeling is. We weten zelfs niet wie de rechten heeft. En dat terwijl de game al bijna af leek...



Geächt anoniem bedrijf,

Ik kan U helaas niet bij naam groeten, omdat ik niet weet wie U bent. 3D Realms? Destructive Creations? Apogee Software? Ach, eigenlijk maakt het ook niet uit. Met deze brief wil ik een appel doen op uw kunde. Op Uw goedheid ook, wellicht. Ziet U, zonder U zal Rise of the Triad Remastered waarschijnlijk nooit het daglicht zien. Voor eeuwig in development hell blijven. En dat, mijn beste naamloze firma, is zonde. Lastig te verteren ook. Deze game is namelijk meer dan alleen een game. Het is een symbool. Een tegenreactie. Een statement. En misschien wel al die dingen ineen...
Maar laten we bij het begin beginnen.

VERGETEN KUNST

Allereerst begrijp ik best dat het geen vetpot is, zo'n remastertje van een bijna dertig jaar oude shooter. Dat er waarschijnlijk maar een handvol gamers in is geïnteresseerd. Maar ik weet dat ze er zijn. Mannen en vrouwen van mijn leeftijd, die begonnen met gamen in de late 80's, early 90's. Voor wie Commander Keen, Leisure Suit Larry en Earthworm Jim bekende namen zijn. Die terugverlangen naar een tijd dat het leven simpel was, en videogames vooral leuk. Niet te lang, niet te kort. Niet te slap, maar ook niet geforceerd rauw. Niet te 'ik-ben-bang-dat-mijn-game-misschien-verkeerd-valt-bij-Bulgaarse-vrouwen-boven-de-30-met-één-been-en-paars-haar'. Niet via doelgroep-enquêtes en focus groups voorgekookt door gasten in een driedelig pak. Niet te gelikt, niet te indie. Niet vol fucking microtransacties. En al helemaal niet onspeelbaar zonder day-one-patch. Nee: gewoon leuke, pretentieloze games. Een bijna vergeten kunst.

'SIMPEL' REMASTERTJE

Weet u wat het stomme is, in nevelen gehulde vennootschap? Alles leek juist goed te gaan. Eind 2020 werd Rise of the Triad Remastered aangekondigd; er was geen vuiltje aan de lucht. Er verscheen zelfs een video van een developer die de game doodleuk op z'n Switch speelde. Widescreen support, remappable controls, dedicated multiplayer: het zou er allemaal inzitten. "Stay tuned voor 2021!", vertrouwde de man ons toe. Inmiddels is het 2022, maar geen Rise of the Triad Remastered. Geen nieuwe video's, geen nieuwe trailers, helemaal niets. Het enige wat duidelijk is, is dat de status van de game volstrekt onduidelijk is. De vijftig verschillende bedrijven die er inmiddels aan werken of gewerkt hebben, helpen ook niet echt mee.
Raar, want Rise of the Triad Remastered lijkt nou niet bepaald het lastigste project om te maken. Of zie ik dat verkeerd? Rockstar struikelde met de GTA Trilogy ook over een 'simpel' remastertje, en zelfs het almachtige Nintendo sloeg de plank met Super Mario 3D All-Stars behoorlijk mis. Aan de andere kant: Quake Remastered en Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour zijn voorbeelden van wél steengoede heruitgaves. Beide van shooters uit grofweg dezelfde era als Rise of the Triad. Ziet U, oh onbekende onderneming: het kan dus wél!

> "RAAR, WANT RISE OF THE TRIAD REMASTERED LIJKT NOU NIET BEPAALD HET LASTIGSTE PROJECT OM TE MAKEN. OF ZIE IK DAT VERKEERD?"

SMOOTHIE MET HAVERMELK

Ik zal er geen doekjes om winden: deze brief is een smeekbede. Ik ben namelijk verslaafd aan de 90's, en met mij miljoenen anderen. Ik weet dat ze er zijn. We houden van de Backstreet Boys, van guldens en van Pamela An-











DE BESTE 90'S-SHOOTERS ZONDER REMASTER

- Dark Forces
- Turok
- Unreal
- Heretic/Hexen
- Redneck Rampage



derson. En niets ademt meer 90's dan Rise of the Triad. Je schiet op nazi's. Raak er één met je rocket launcher en ze spatten uit elkaar. En niet lullig met een beetje bloed enzo, maar compleet met rondvliegende oogbollen en ledematen. Natuurlijk schalt daarbij die typische 90's synthrock/pop uit je MIDI-speakers, terwijl je je aan het typische, ingenieuze 90's-leveldesign vergaapt. Je wordt niet aan het handje genomen maar je zult ook nooit verdwalen, terwijl je juist ook weer heel veel vrijheid ervaart. Hoe deden die 90's-ontwikkelaars dat toch? Dat heet creativiteit en is niet aan te leren. Al helemaal niet aan een generatie die het belangrijker vindt dat ze een low-carb avocadosmoothie met havermelk kunnen drinken terwijl ze Battlefield om zeep helpen door het zo min mogelijk op echte oorlog te laten lijken en meer op Fortnite met wervelwinden en allerlei andere neppe shit.

EEN STATEMENT

Alstublieft, gezichtsloos handelshuis, breng ons Rise of the Triad Remastered. Deze game kan een symbool worden. Een tegenreactie. Een statement. Of al die dingen ineen. Jullie krijgen een heldenonthaal van alle mannen en vrouwen van mijn leeftijd die begonnen met gamen in de late 80's, early 90's en daar bijzonder warme herinneringen aan bewaren. Ze zijn er, en ze zijn met miljarden. Ze wachten allemaal met smart op de Rise of the Triad-remaster omdat ze gewoon leuke, pretentieloze games willen spelen en helemaal klaar zijn met de bullshit waar de game-industrie ze de laatste jaren mee opscheept.



Wees echter wel snel, oh cryptisch conglomeraat, want in het rijtje gaming-no-go's eerder in deze brief was ik de belangrijkste nog vergeten: eindeloos uitstel...

Hoogachtend,

Graddus



XENOBLADE CHRONICLES 3

INTO THE XENOVERSE

Xenoblade Chronicles 3 was tot vreugde van Peter de uitsmijter van de meest recente Nintendo Direct. Zit er nog steeds veel muziek in de open-wereld-JRPG? Nou, hij heeft in ieder geval een held met een grote fluit!



Een paar PU's geleden schreef ik uitgebreid over Monolith Soft en hoe ze de afgelopen jaren aan de weg hebben getimmerd met de Xenoblade Chronicles-franchise. Er deden al geruchten de omloop dat er een nieuw deel in ontwikkeling was; logisch, Nintendo probeert Xenoblade immers tot z'n persoonlijke prestigieuze JRPG-reeks te maken. Maar zelfs ik had niet verwacht dat ze een paar pagina's uit het Marvel-boek zouden pakken om een cross-over te maken.

Helden vechten tegen helden

De eerste twee games zijn opzichzelfstaande avonturen met hun eigen helden en à la The Avengers komen die nu in aanraking met elkaar. Of nou ja, eigenlijk is Xenoblade Chronicles 3 meer als Captain America: Civil War. Ze zijn namelijk in oorlog met elkaar! Onder andere oude partyleden zoals Nia en Melia passeren de revue in de eerste beelden. En ze doen niet al te vriendelijk naar elkaar.

Ai ai Aionios

De wereld heet Aionios en de twee vechtende facties Keves en Agnus. Nieuwe namen, maar veel van de landmarks uit de gameplaybeelden kennen we toch echt uit de vorige games. De gebieden zijn wel versmolten met elkaar, waardoor nieuwe continenten zijn ontstaan. En als dat de samensmelting niet bewijst, dan doet het gigantische Mechonis-zwaard uit de eerste Xenoblade dat wel.





weetje • weetje

Dit is eigenlijk de vierde Xenoblade-game. Xenoblade Chronicles X verscheen voor de Wii U en heeft geen connectie met de andere games. Voor nu, dan...



Xenofoob Chronicles 3.

"Zelfs ik had niet verwacht dat ze een paar pagina's uit het Marvel-boek zouden pakken om een cross-over te maken."

Ernaast ligt het lijk van de minstens zo grote Uraya-walvis uit Xenoblade Chronicles 2. Doormidden gekliefd, alsof het niets is. De Keves-factie is technologisch geavanceerd en je ziet o.a. Faced Mechon in hun leger meevechten. De Agnus-factie bestaat daarentegen uit meesters van de magie Ether, vergelijkbaar met de Blades uit de tweede game.

De meter loopt

Nintendo blijft nog cryptisch over waarom de personages in oorlog zijn, maar gelukkig zijn er mafketels zoals ik die iedere pixel van de trailer geanalyseerd hebben. 'Tijd' en 'Leven' worden veel genoemd en alle bevestigde partyleden hebben een meter op hun outfits. Die lijkt op een slang die in zijn staart bijt. Mijn theorie: iets in Aionios dwingt ze om elkaar uit te moorden en de levensenergie te absorberen voor meer tijd!

Hoe dit systeem naar de gameplay vertolkt wordt is afwachten. Verwacht wel weer een realtime vechtsysteem met cooldown-ability's, vergelijkbaar met World of Warcraft en Dragon Age: Inquisition. Iedere Xenoblade-game heeft daarnaast een unieke, smakelijke twist in z'n vechtsysteem. In de laatste game vochten je partyleden samen met Blades, maar die zijn nu nergens te bekennen.

Mag ik mechs?

Wel kan je weer vrij rondlopen en gebieden verkennen, die nog groter beloven te worden dan ooit tevoren. Vandaar dat je deze keer ook voertuigen kan besturen, waaronder een handige boot. En ik hoop ook vurig dat de enorme mechs in de trailer later in de game bestuurbaar worden. Dat kon al in Xenoblade Chronicles X voor de Wii U en het voelt toch als een downgrade dat de vervolgen ze niet hebben. Elke game verdient een grote vliegende robot, naar mijn mening.

Ik kan niet wachten om te zien welke nieuwe gameplay en verbeteringen Xenoblade Chronicles 3 nog meer doorvoert. Monolith lijkt naar de kritiek op Xenoblade Chronicles 2 geluisterd te hebben, want de onthulde partyleden zien er een stuk volwassener uit. Met name de vrouwen dragen kleding die... uhm, praktischer is. Pyra en Mythra waren immers zo lachwekkend overdreven geseksualiseerd, dat hun outfits kuiser gemaakt moesten worden voor Smash Bros. Anders ging de leeftijdsrating omhoog.

Ik ben daar blij mee, al kan het dat deze beklede dames ook terugkeren in Xenoblade Chronicles 3. Alles is nu mogelijk: vijanden werken samen met helden, die weer tegen andere helden in oorlog zijn! Een ambitieus concept van Monolith. ★

GEEN BREXIT VOOR XENOBLADE

Britse stemacteurs zijn terug in Xenoblade Chronicles 3 en het is een leuke verwijzing naar hoe de eerste game gelokaliseerd werd naar het Westen. Nintendo of America produceert bijna alle Engelstalige versies van Japanse games, maar in de Wii-game zagen ze toen geen brood. Nintendo of Europe wel, en dus staken ze hun nek uit om Xenoblade Chronicles op ons continentje te verspreiden. Vandaar dat de game een volledig Britse stemmencast had. Dit beviel zo goed dat het vanaf Xenoblade Chronicles 2 een soort handelsmerk werd.





VERWACHTING *PETER:*
Een Civil War opzetten tussen de helden van Xenoblade Chronicles 1 en 2? Ik heb inmiddels genoeg vertrouwen in Monolith en Nintendo om ervan uit te gaan dat het ze lukt. Dit wordt weer een onvergetelijk avontuur.

- + Cross-over tussen de eerste twee games.
- + Minder geseksualiseerde personage-ontwerpen.
- + Een boot!
- − Handheld-modus had in vorige delen al een lage resolutie.

OPEN WORLD JRPG
MONOLITH SOFT/NINTENDO
1 SPELER
SEPTEMBER 2022


3
www.pegi.info


MILESTONE

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

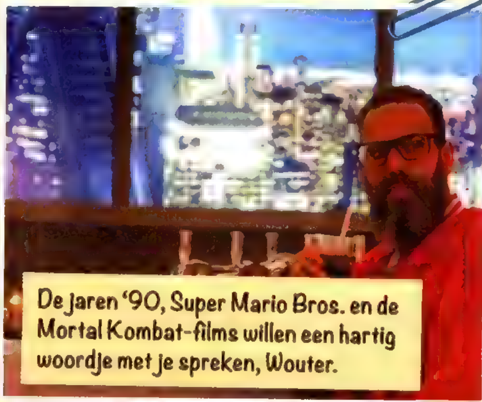
"MET TERUGWERKENDE KRACHT BEGREEP IK OOK WAAROM IK ER NIET ZOVEEL MEER TE ZOEKEN HAD: ER WAREN NOOIT VROUWEN!"



Dat Jurjen de arcadehallen de rug toekeerde heeft niets met hun kwaliteit te maken.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"AANGEZIEN WE DE GOLDEN AGE VAN VIDEOGAME-ADAPTATIES INGAAN, KAN DIT WEL EENS EEN TERUGKERENDE RUBRIEK WORDEN."



De jaren '90, Super Mario Bros. en de Mortal Kombat-films willen een hartig woordje met je spreken, Wouter.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HET ACE ATTORNEY-STUK HEEFT NOG WAT TIJD NODIG."



Hopelijk verdedig je je in een rechtbank beter, Peter.

"M'N PC BEGINT LANGZAAM TE STERVEN."



En daardoor ontbrak in de vorige PU zeker een heel kader??

"OMDAT IK UIT DE DOOD OP MOEST STAAN HEBBEN JULLIE EEN DAG MINDER VOOR DIT BLAADJE."



Fucking fijn, Jezus. Dankje.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- Young Souls
- Weird West
- Mario Kart 8 Deluxe (DLC Wave 1)
- GOLD AWARD Norco
- Shredders
- Chinatown Detective Agency
- Forgive Me Father

GEEN KLEINE JONGEN

OEKRAÏNE EN GAMING

De Russische aanval op Oekraïne leidde wereldwijd tot grote woede en stevige economische sancties. De gamesindustrie bleef niet achter en deed Russische developers en gamers in de ban. Over de Oekraïense gamesindustrie hoorde je weinig, terwijl die net zo hard getroffen werd. Is die scene er dan niet? Of kennen we hem niet? JJ ging op ontdekkingstocht.

Ik denk dat we allemaal droevig worden van wat er in Oekraïne gebeurt (of hopelijk is gebeurd, mocht er na schrijven van dit artikel vrede zijn gesloten). Droevig over de ellende die gewone burgers ten deel valt, droevig over de houding van politici en droevig omdat het eigenlijk fucking nergens om gaat (we leven met zijn allen op één aardbol, get over it).
Maar goed, laten we stoppen met politiek in de PU. We zijn een gamesmagazine. En de oorlog tussen Oekraïne en Rusland is volgens mij een van de eerste oorlogen waar ook videogames in de spotlights kwamen. En dan heb ik het niet over de zoveelste keer dat beeld uit Arma III misbruikt werd voor fake news.

Boycots

Zoals ik in de intro al aangaf, werden er na de inval vrij snel economische sancties aan Rusland opgelegd. Dat gebeurt wel vaker in het geval van een oorlog, maar voor het eerste probeerde men de Russen niet alleen op de gangbare boycots te trakteren – zoals op grondstoffen en geldverkeer – maar legde men ook entertainment lam. McDonald's ging dicht, Heineken haalde bier uit de handel, H&M sloot de winkels en de gamesindustrie besloot helemaal niks meer aan Rusland te leveren. Geen games, geen consoles, niks. En je weet wat ze bij de Romeinen zeiden: 'Geef het volk brood en spelen.' Honger is kut, maar honger én niks hebben om de geest even mee af te leiden, dat zuigt nog meer. Ik had zoiets nog nooit eerder gezien.

Gaming in Oekraïne

Maar goed, dat is dus het geval in Rusland. Hoe zit het dan met Oekraïne? Wat waren de gevolgen van de oorlog voor de developers aldaar? Nou, zo mogelijk nog slechter. Waar Russische developers door konden gaan met games maken (die niemand kon kopen), daar stopte de development in Oekraïne helemaal. Het is lastig programmeren als de bommen om je oren vliegen. Bovendien werd elke man tussen 18 en 60 geacht zich beschikbaar te houden voor het leger.
Hoe groot was de schade? Was er wel een industrie aldaar? GSC World kende ik. Sterker nog, bij deze studio in Kiev ben ik in het verleden nog op bezoek geweest. Top 5 meest indrukwekkende trips ooit. Ex-raketgeleerden met dikke brillen die in een vervallen fabriek aan het toenmalige Cossacks werkten. Maar is er meer?
Ik kan je alvast een hint geven. Er worden in Oekraïne minder games gemaakt dan in Rusland. Maar de games die er gemaakt worden zijn wel bekender... Beetje net als de huidige oorlog. Rusland heeft de kwantiteit qua leger, Oekraïne de kwaliteit. ✖

GSC GAME WORLD (S.T.A.L.K.E.R.)

Als mensen al een ontwikkelaar uit Oekraïne kennen dan is het zeer waarschijnlijk GSC Game World. Logisch, zij zijn immers verantwoordelijk voor een paar zeer bekende series zoals Cossacks en S.T.A.L.K.E.R.
GSC werd in 1995 opgericht door de toen vijftienjarige Sergiy Grygorovych. Het was het eerste bedrijf in het land dat PC-games lokaliseerde naar de Russische taal. Daar moeten ze nu waarschijnlijk niet meer aan denken.

GSC was tot voor kort gevestigd in Kiev. Tot voor kort, want de studio wil vanwege de oorlog naar Tsjechië verhuizen. Er wordt ook niet meer aan S.T.A.L.K.E.R. 2 gewerkt. Wel werd de naam van Heart of Chernobyl veranderd in Heart of Chornobyl om de Oekraïense taal eer aan te doen. Grygorovych gaf aan dat de focus door de oorlog weg was. Mogelijk vechten sommige werknemers momenteel ook mee tegen de Russen. Wanneer de productie van S.T.A.L.K.E.R. 2 weer start is bij het schrijven van dit artikel onduidelijk.

AS OF TODAY, THE RUSSIAN FEDERATION HAS OFFICIALLY DECLARED WAR ON UKRAINE. OUR COUNTRY WOKE UP WITH THE SOUNDS OF EXPLOSIONS AND WEAPONS FIRE, BUT IS READY TO DEFEND ITS FREEDOM AND INDEPENDENCE, FOR IT REMAINS STRONG AND READY FOR ANYTHING. THE FUTURE IS UNKNOWN, BUT WE HOPE FOR THE BEST, ARE EVER SURE OF OUR ARMED FORCES AND OUR BELIEF IN UKRAINE.

WE THUS ADDRESS ALL OF OUR COLLEAGUES IN THE GAMING INDUSTRY ⊠ PLAYERS, BLOGGERS OR ANYONE WHO SEES THIS POST IN THEIR NEWSFEED: SHARE THIS, DO NOT STAND ASIDE AND HELP THOSE IN NEED.

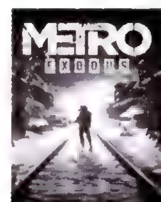
SPECIAL AID ACCOUNT TO SUPPORT THE ARMED FORCES OF UKRAINE.
UA843000001000000047330992708
TRANSFERS ARE POSSIBLE FROM ALL OVER THE GLOBE.

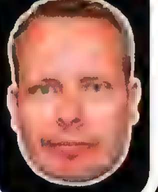
THROUGH PAIN, DEATH, WAR, FEAR AND INHUMAN CRUELTY, UKRAINE WILL PERSEVERE. AS IT ALWAYS DOES.

GSC GAME WORLD

4A GAMES (METRO)

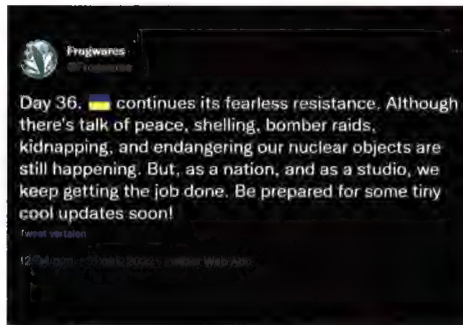
Iedere PU-lezer kent de Metro-serie. Niemand kent de developer. Dat is 4A games. Deze studio werd in 2006 in Kiev opgericht en bestond uit voormalige medewerkers van GSC. Velen van hen hadden aan S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl gewerkt en bezaten dus skills om een goede shooter te maken. De resultaten zijn bekend.
4A Games heeft momenteel wat minder directe last van de oorlog. Het bedrijf verkaste in 2014 namelijk naar Malta omdat ze de toenemende spanningen door de Russische bemoeienis op de Krim zat waren. Een vooruitziende blik dus.





FROGWARES

Een studio uit Kiev die vooral bekend is door hun Adventures of Sherlock Holmes-serie en de in 2019 verschenen game The Sinking City. Een game geïnspireerd op het werk van H. P. Lovecraft. Deze games waren goed voor ruim zeven miljoen verkochte stuks. Overigens kent de studio geen pure Oekraïense roots. Het werd opgericht door Fransen die in Kiev woonden. Vandaar ook de naam Frogwares, een verwijzing naar de bijnaam 'frog' voor Fransen. Zoals uit onderstaande tweet blijkt gaat de studio ondanks de ellende door met hun werk.







VOSTOK GAMES

Vostok Games is een developer die zijn studio ook in Kiev heeft staan. Ook dit bedrijf is (in 2012) opgericht door voormalige werknemers van GSC. Doel was een game te maken die qua grootte en ambities vergelijkbaar zou zijn met S.T.A.L.K.E.R. 2. De ontwikkeling van de shooter was namelijk net stopgezet bij GSC. Omdat het budget echter niet toereikend was, produceerde men uiteindelijk de battle-royale-game Fear the Wolves. Het spel trok een half miljoen spelers. Op zijn social media geeft de studio aan dat iedereen veilig is, maar dat veel medewerkers wel naar hun familie in andere delen van Oekraïne zijn vertrokken. Er wordt nog wel gewerkt, getuige een tweet van 14 maart waarin nieuw personeel wordt gezocht.

ACTION FORMS

Ook Action Forms kent zijn basis in Kiev. De in 1995 opgerichte studio is vooral bekend om hun Carnivores-serie [en ik heb me héél goed vermaakt met de game Cryostasis – Marvin]. Een franchise waarvan zeven delen uitkwamen en miljoenen exemplaren verkocht zijn. Action Forms produceerde ook een game gebaseerd op de Russische animatiefilm Treasure Island. Dat zullen ze nu niet meer zo snel doen, denk ik. Momenteel staat Action Forms on hold en zijn veel werknemers overgestapt naar Tatem Games, waar ze de Carnivores-franchise naar de iPhone en iPad brachten. De productie gaat hier door omdat ze studio's in Cyprus en de VS hebben.

BEST WAY

Best Way is een Oekraïense developer die een aantal bekende RTS-games op zijn naam heeft staan. Soldiers: Heroes of WWII is daarvan de bekendste, maar ook Men of War doet geheid hier en daar een belletje rinkelen. Best Way werd in 1991 opgericht in Sievierodonetsk, Luhansk. Een gebied waar je op dit moment niet wilt zijn aangezien er zwaar gevochten wordt. De stad ligt namelijk in de regio die Rusland als de zijne ziet. Hoe het momenteel met de developer gaat, is onduidelijk. Hun website was bij het schrijven van dit artikel onbereikbaar.

SEGNI GAMES

Een nog redelijk jonge studio, met Kiev als thuishaven, die momenteel bezig is met de game The Serpent Rogue. In eerste instantie besloot de studio toch z'n game op 26 april uit te brengen. Mogelijk ook als teken dat ze zich niet laten tegenhouden. Maar "we zullen op dit moment niet in staat zijn vragen te beantwoorden of je te helpen met de game", aldus een tweet van de ontwikkelaar.

DEEP SHADOWS

Deep Shadows is gevestigd in, je raadt het al, Kiev. De studio begon in 2001 en werd opgericht door het team dat de game Codename: Outbreak maakte voor GSC. Hun tweede game was Boiling Point: Road To Hell. Specialiteit van het huis is de 3D-RPG in first-person, zich afspelend in één grote, naadloze wereld. De laatste paar jaar is het echter uiterst stil rond de studio. De oorzaak daarvan is onbekend.

GEEN CONTROLLER NODIG

GAMES ZONDER GAMEPLAY

Nadat film- en seriemakers decennialang geen idee hadden hoe je fatsoenlijk een videogame vertaalt naar een non-interactief medium, is er eindelijk een renaissance gaande. Wouter heeft namelijk al aardig wat gezien qua gamefilms en -series waar z'n ogen níét van gingen bloeden, en geeft je hierbij een review-round-up.

Sinds de Castlevania-animatieserie, het op League of Legends gebaseerde Arcane, de live-action The Witcher-serie op Netflix en de eerste Sonic the Hedgehog-film zit non-interactieve gamecontent in een kwalitatieve lift. Steeds meer streamingdiensten en studio's wagen zich aan content gebaseerd op videogames, en steeds beter wordt er geluisterd naar de ontwikkelaars van die franchises. Inmiddels zijn er zo ontzettend veel vertaalslagen de moeite waard om te zien – zowel op streamingdiensten als in de bios – dat het me een goed idee leek om even de balans op te nemen. Het resultaat zie je op de komende pagina's, in de vorm van niet minder dan zeven mini-reviews van vijf films en twee series, die allemaal direct gebaseerd zijn op computerspellen. En aangezien we de Golden Age van videogame-adaptaties ingaan, kan dit weleens een terugkerende rubriek worden. Wat een tijd om een gamer én kijker te zijn!

RESIDENT EVIL: WELCOME TO RACCOON CITY (2021)

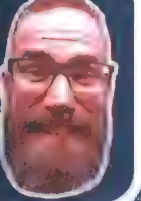
Wat is het: Film van 1 uur en 47 minuten
Waar te zien: Apple TV+ en Pathé Thuis (€11,99), Prime Video (€16,99)
Hoe fan moet je zijn van de franchise? 99%

Als ik deze film niet met een superfan van Resident Evil had gekeken, dan had ik waarschijnlijk 80% van alle verwijzingen naar de franchise waarmee deze film vol is gestouwd, volledig gemist. Het zijn namelijk niet alleen personages, locaties en levende doden die rechtstreeks uit de games zijn getrokken, maar ook volledige sequenties, shots en passages aan dialogen. Een beetje RE-fan zal dus zo goed als kapotgeblaft worden door salvo's aan herkenbaarheid, wat natuurlijk best leuk kan zijn. Ware het niet dat Welcome to Raccoon City ongeveer even enerverend is als een bezoekje aan de supermarkt, want van spanningsopbouw of hoe je een jumpscare pullt, daar heeft Johannes Roberts zich veel minder in verdiept dan in de lore van Resident Evil. Verwarrend ook, gezien de trouwheid van deze adaptatie, dat Leon Kennedy (Avan Jogia) het uiterlijk heeft van Carlos Oliveira, terwijl Albert Wesker (Tom Hopper) nog geen grammetje van de coolheid heeft die zijn digitale evenbeeld bezit.

Er zit dus totaal geen spanning in Resident Evil: Welcome to Raccoon City, maar je kan wel mooi een shotje nemen elke keer als je een RE-verwijzing ziet. Dan ben je wel binnen tien minuten helemaal knock-out en mis je daarna nog 10.000 redenen waarom dit een Resident Evil-film is.





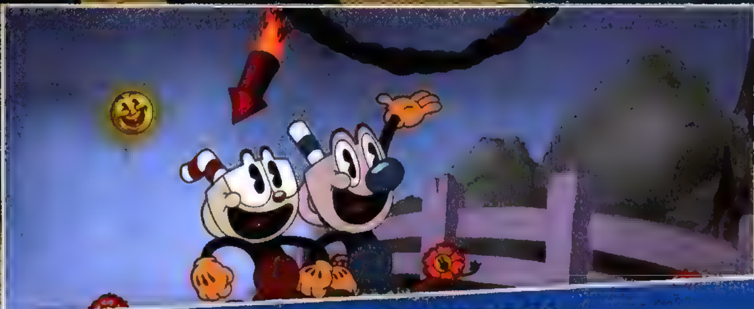




MORTAL KOMBAT (2021)

Wat is het: Film van 1 uur en 50 minuten
Waar te zien: Prime Video (gratis bij abo), Pathé Thuis (€3,99)
Hoe fan moet je zijn van de franchise? 65%

Dit is wat mij betreft veruit het leukste wat je op deze pagina's kan vinden (eh, niet zozeer het stukje, maar de film waar het over gaat). Mortal Kombat heeft een soort zorgeloze, niet-moeilijk-doen-en-ACTIE-mentaliteit die films eigenlijk al sinds eind jaren 90 niet meer echt hebben, iets wat ook makkelijk in het verkeerde keelgat had kunnen schieten. Als filmmakers namelijk amper moeite doen om het plot logisch te laten maken en niet zozeer bezig zijn met dieper liggende thema's of beweegredenen van hun hoofdrolspelers, dan kan een verhaal snel betekenisloos en oninteressant worden. Maar Mortal Kombat wist me toch te boeien en hard te entertainen, ondanks de overduidelijke mankementen.
Grotendeels komt dat door Josh Lawson, de acteur die de vulgaire misdadiger Kano speelt. Hij heeft veruit de grappigste, meest lompe teksten van iedereen, en heeft me echt regelmatig hardop laten lachen door zijn bikkelharde beledigingen en de manier waarop hij de meest ongeloofwaardige gebeurtenissen in de film rationaliseert. De man is echt een en al charisma en soms lijkt het wel alsof de rest van de cast extra humorloos is gemaakt, zodat hij nog grappiger lijkt.
Niet dat de overige acteurs waardeloos zijn, want Jessica McNamee is een coole Sonya Blade, Supergirls Mehcad Brooks trekt alles wat er te trekken valt uit z'n rol als Jax, en wie anders dan Hiroyuki Sanada zou je casten als de legendarische Hanzo Hasashi? Daarnaast heeft Joe Taslim duidelijk plezier om de bad guy uit te hangen en lijkt het misschien een beetje onnodig om Cole Young, een nieuw personage, naar voren te schuiven als hoofdrolspeler, maar martial artist en pretty boy Lewis Tan maakt er toch wel wat van.
Daarnaast zijn het natuurlijk de gevechten, de fatality's (die met een heerlijke, vieze knipoog gebracht worden) en de herkenbaarheid van de omgevingen, moves en personages die hiervan een klein feestje maken. Combineer dat met een gezonde dosis zelfspot, compleet met korte injecties van ietwat foute dancemuziek, en dit is niet alleen een film gebaseerd op de fighting games, maar ergens ook een ode aan die ontzettend cheesy 1995-versie [Daar sla je de Johnny Cage in z'n balzak-- uhh, spijker op z'n kop! – Marvin]. Een Mortal Kombat die lange tijd de leukste gamefilm was, maar nu niet meer!





THE CUPHEAD SHOW (2022)

Wat is het: Animatieserie, 1 seizoen, 12 afleveringen van ongeveer een kwartier
Waar te zien: Netflix (gratis bij abo)
Hoe fan moet je zijn van de franchise? 10%

De adaptatie van Cuphead had een live-action drama kunnen zijn over de ingewikkelde relatie van twee broers, of een gewelddadige anime waarin een misvormd duo het opneemt tegen de Duivel. Maar eigenlijk is er maar één juiste manier, en dat is een Looney Tunes-stijl cartoon met exact dezelfde tekenstijl als de game. En dat is wat The Cuphead Show is: een volledig gestoorde komediecartoon, vol met slapstickhumor en gekke gebbetjes, alsof het weer de jaren 40 is en Tex Avery een samenwerking is aangegaan met Walt Disney. The Cuphead Show is dan ook best briljant; een unieke creatie die met veel liefde gemaakt lijkt te worden. Maar tegelijkertijd is het ook een concept uit vervlogen tijden, een opgegraven animatiereliek, wat mij betreft. Dit is niet echt iets wat ik wilde bingen – ik kon weinig vinden waar ik gevoelsmatig in wilde investeren – dus zijn die doldwaze episodes van een kwartier weinig meer dan een geinige afleiding die ik af en toe als achtergrondgekte opzet. Maar dat het perfect aansluit op de game, dat het een ideale adaptatie is en alleen daarom al een pareltje, dat kan ik onmogelijk ontkennen. En ik moet om eerlijk te zijn steeds vaker hardop lachen om die gestoorde Cuphead en Mugman. »

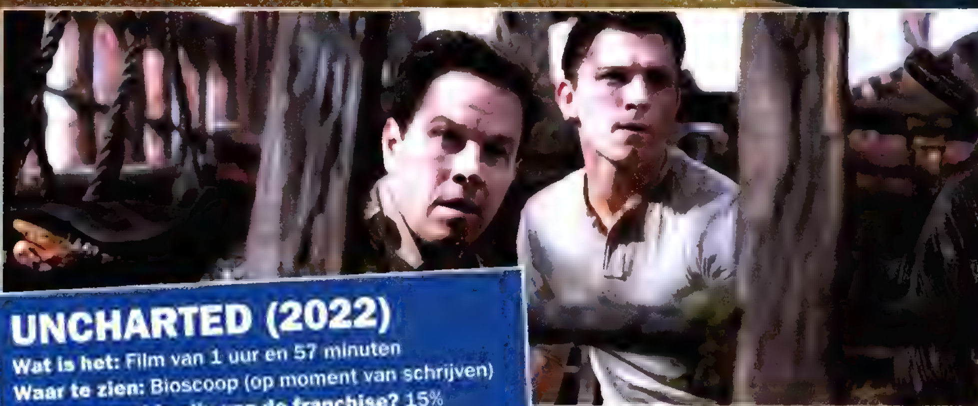




HALO (2022)

Wat is het: Serie, 1 seizoen, 9 afleveringen van ongeveer een uur
Waar te zien: Streamz (gratis bij abo)
Hoe fan moet je zijn van de franchise? 25%

Aanvankelijk begint deze Paramount+-serie als alles wat je wil van een Halo-serie: een team van Spartans, onder leiding van de Master Chief (Pablo Schreiber) zelf natuurlijk, schopt al vrij snel in de eerste aflevering Covenant-kont en dit ziet er fucking cool uit. De wapens, de geluiden, de aliens; alles is zoals in de games en het is duidelijk dat er flink wat geld in deze special-effects en props is gestopt. Maar algauw blijkt dat Paramount+ zijn versie van Halo niet van plan is getrouw de verhaallijn uit de games te volgen, beginnend met een Chief die al vrij snel *GASP* zijn helm afzet! Dat terwijl The Mandalorian toch wel bewezen heeft dat je meerdere afleveringen van een serie prima kan leiden met bedekte harses.
Vanaf daar neemt de Halo-serie meer vrijheden ten opzichte van de FPS-reeks, maar dat is nogal vanzelfsprekend, niet waar? Ook gamers, hoe hard ze ook op hun toetsenbord rammen, kijken liever geen serie waarvan ze precies weten wat er wanneer en hoe gaat gebeuren, want verrassingen zijn onontbeerlijk voor een boeiend plot.
Ik heb inmiddels twee afleveringen van Halo gezien en vond de laatste helaas al een stuk minder interessant, deels omdat er geen Elite-kop van z'n romp geschoten werd door een Spartan met een shotty. Neemt niet weg dat ik me nog prima vermaakt heb, alleen al met het concept van militaire sci-fi in de 26ste eeuw met een aardig budget, ondanks dat de productiewaarde al wat minder van de tweede episode afsprong.
Wat betreft de drama val ik niet bepaald van m'n stoel, want Natasha McElhone als Dr. Halsey is niet veel meer dan prima, Bokeem Woodbine is semi-grappig, terwijl Olive Gray emotioneel nog het meest te doen heeft als een piepjonge Miranda Keyes met haar hart op de juiste plek. Iets wat haar alleen maar tegenwerkt binnen de uiterst dubieuze gelederen van de UNSC. Want het is niet zo simpel als 'aliens stout, mensjes lief' in deze serie, dat schijnt niet te werken in moderne entertainment.
Als af-en-aan Halo-fanboy kan ik zeggen dat dit tot nu toe de beste poging is om de games naar een non-interactief medium te vertalen, wat een half compliment is aangezien alleen de Forward Unto Dawn-webserie en Halo Legends écht meetellen als pogingen (Halo: Nightfall heb ik niet eens geprobeerd, want dit was in de periode dat ik even afgekickt was van de franchise en bovendien werd deze serie in de reviews genadeloos neergesabeld). Ik ben in ieder geval lichtjes enthousiast over de derde aflevering, dus als dat geen halfzachte aanrader is, dan weet ik het ook niet meer!



UNCHARTED (2022)

Wat is het: Film van 1 uur en 57 minuten
Waar te zien: Bioscoop (op moment van schrijven)
Hoe fan moet je zijn van de franchise? 15%



Het heeft even mogen duren, maar de Uncharted-film is een feit. Je zou bijna vergeten dat er dertien jaren en zeven regisseurs voor nodig waren. Wat begon als een idee van producer Avi Arad om de eerste game te verfilmen met Mark Wahlberg als Nathan Drake, werd een viering van de franchise met Marky Mark in de rol van Sully en Tom Holland als Nate. Het eindproduct is een feest, maar wel zo'n feest waarvan je de volgende dag niet meer precies weet wat er allemaal is gebeurd. En is dat niet precies wat we willen van een Uncharted-film? Ik bedoel, de games gaan ook alle kanten op. Een verloren schat, vliegende piratenschepen, slechte one-liners; de verfilming heeft het allemaal. Natuurlijk is er genoeg op aan te merken, maar dat is wat mij betreft nergens voor nodig. De film neemt zichzelf ook niet al te serieus. Zet een bak popcorn en een flesje koffie klaar en geniet van een avondje schattenjagen dat doet denken aan jouw gekste avonturen op de PlayStation 3 en 4 (en tegenwoordig 5).





SONIC THE HEDGEHOG 2 (2022)

Wat is het: Film van 2 uur en 2 minuten
Waar te zien: Bioscoop (op moment van schrijven)
Hoe fan moet je zijn van de franchise? 40%

De eerste Sonic-film vind ik alleen al de moeite waard omdat Jim Carrey zijn crazy-knop naar 90% draait als Dr. Robotnik, wat een paar fantastische, verknipte scènes tot gevolg heeft. In het vervolg is zijn personage aan de ene kant nog gestoorder, met z'n halve meter aan snor en videogamegetrouwe outfits, maar helaas voelt het niet alsof Carrey er net zo hard voor gaat als in de voorganger. Misschien mocht hij minder improviseren in deze strakkere, ingewikkeldere productie, of zijn sequels sowieso niet helemaal zijn ding, maar ik heb veel minder moeten lachen om zijn performance. Gelukkig heeft Sonic the Hedgehog 2 als tegenprestatie een Knuckles die ingesproken is door Idris Elba, de als personage bijzonder vlakke, maar niet minder schattige Tails en nog een paar iets subtielere knipogen naar de games, waardoor deze film best een bezoekje waard is. Neem kiddo's mee! (Check voor een uitgebreide review PU.nl.)





DRAGON QUEST: YOUR STORY (2019)

Wat is het: Animatiefilm van 1 uur en 43 minuten
Waar te zien: Netflix (gratis bij abo)
Hoe fan moet je zijn van de franchise? 90%



Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride is nog altijd een van de populairste delen uit de gamereeks. Vandaar dat de Japanners in 2019 een 3D-animatiefilm maakten gebaseerd op dit verhaal. Het is knap hoe ze in 103 minuten een 40 uur lange JRPG weten samen te vatten en ook nog eens een grappige twist op de game aan het eind stoppen!

De film volgt Luca, van een klein jochie die zijn vader verliest tot aan een familieman die samen met zijn vrouw en kinderen het opneemt tegen de boosaardige tovenaar Ladjah. Die heeft zijn moeder gekidnapt omdat... uhm, ach weet je, net als met de Dragon Quest-games gaat het meer om de presentatie en de geweldige actie dan het verhaal. De mooie 3D-beelden en met name de actiescènes zijn dan ook de echte showstelers van Your Story.

Wel jammer dat vooral de menselijke designs van ontwerper Akira Toriyama wat realistischer zijn gemaakt. Ze missen daardoor wat charme en de nieuwe Dragon Quest- maar ook Dragon Ball-games bewijzen dat je Toriyama's stijl prima naar 3D kan vertalen. Niettemin is Dragon Quest: Your Story een van de betere gameverfilmingen, die iedere fan van de games gerust kan kijken. ✖



JURJEN BLIKT TERUG OP ZIJN ARCADE-JAREN

TOEN SPEELHALLEN NOG MAGIE HADDEN

Eerder dit jaar las Jurjen dat Sega in Japan is gestopt met het runnen van arcadehallen, wat voor hem voelde als het definitieve sluiten van een bijzonder hoofdstuk in de geschiedenis van videogames. Een hoofdstuk met voor hem een zeer persoonlijke betekenis. En al snel was zijn geest weer terug in de jaren 80...







Het was een donkere, bedompte ruimte met een laag plafond, vol blieperig lawaai en sigarettenrook. De enige verlichting was het bleke, flikkerende licht van de beeldschermen en de neonreclames van de kasten die langs de wanden stonden opgesteld. Vroeg in de middag was er vrijwel nooit iemand te vinden, maar zo tussen twee en drie, als de scholen uit waren, stroomde het langzaam vol met jonge en wat oudere tieners, waaronder mijn vrienden en ik. Het was een speelhal, dé speelhal van Assen, Magic City genaamd. Later leerde ik dat je zoiets een arcade moest noemen. Wij noemden het meestal 'City'. Zo van, zie je vanmiddag bij City. Tussen 1981 en 1986, van mijn 11de tot mijn 16de, beleefde ik in City enkele van de mooiste momenten uit mijn tienertijd.

MOOIER EN COOLER

Om de aantrekkingskracht van arcades in de jaren 80 te bevatten, moet je één ding weten: de games die in speelhallen als Magic City stonden opgesteld waren véél mooier en cooler dan de games die we thuis konden spelen. Thuis speelden we Happelaar op de Philips Videopac, een matige, blokkerige Pac-Man-kloon. In de speelhal speelden we de échte, veel fraaiere en vlottere Pac-Man.

Thuis speelden we Space Invaders op de Atari 2600, met een langzaam oprukkend maar verder vrij statig leger buitenaardse pixelwezens. In City speelden we Galaga, een game met wel tien keer zoveel kleuren, insect-achtige aliens die gonsden van beweging, die leken te léven, omlaag doken en zelfs je ruimteschip probeerden te vangen in een soort tractor-beam.

Dat ik Galaga in die jaren misschien wel het vaakst heb gespeeld van alle kasten in Magic City, kwam trouwens niet zozeer door het feit dat ik het een geweldig spel vond. Het kwam vooral doordat die kast voor mij de langste speelduur per gulden opleverde. Helemaal toen ik een zekere cheat van een andere Magic City-klant had geleerd. Daarover straks meer.

MEEKIJKEN

Dat was qua keuzes van games en manieren van spelen toch wel dé bepalende factor bij een middagje Magic City: hoe lang je kon gamen voor een gulden. Speelde je voor het eerst een nieuwe, aantrekkelijk ogende game, dan was je er vrij zeker van dat je gulden na twee minuten verspeeld was. Arcadegames waren namelijk niet gemaakt om lang gespeeld te worden, de 'Game Over' lag altijd en overal op de loer. Als je bij een nieuwe game nog niet precies wist hoe je zo'n Game Over zo lang mogelijk kon ontlopen, was je spel dus gegarandeerd snel voorbij.

Slimmer was het om eerst heel vaak en heel lang mee te kijken terwijl anderen speelden. Dat kostte tenslotte niets, en zo kon je wel bepaalde routes en foefjes leren. Neem Pac-Man. Als je gewoon maar een beetje lukraak stippen gaat vreten is de kans groot dat je al snel door spoken wordt ingesloten of de laatste paar restjes stippen zó ver uit elkaar liggen dat je het jezelf verschrikkelijk moeilijk hebt gemaakt. Maar ken je de juiste route (google maar eens Pac-Man-routes) dan hebben de spoken geen kans, blijf je zo twintig of dertig minuten spelen, vliegen je high-scores de pan uit en lok je bewonderende kreten van omstanders uit.

Zoiets geldt ook voor Galaga, waarin je op een gegeven moment precies weet waar je moet staan om aliens zodra ze in beeld vliegen af te knallen. En dan was er dus nog die cheat. Als je in Galaga de twee meest linkse aliens niet kapotschoot maar bleef ontwijken totdat ze geen kogels meer gooiden, zouden de aliens de rest van de game ook geen kogels meer gooien. Waardoor je dus zo een uur of langer voor je gulden kon gamen.

VERRASSINGSFACTOR

Naast het terugkeren naar je vaste rondje favorieten had een bezoek aan Magic City ook een zekere verrassingsfactor - je wist nooit precies wat je te wachten stond. Want soms was je favoriete kast opeens verschenen (schok!), of stond er juist opeens een heel nieuwe kast opgesteld (hemels!).

Ik kan me nog herinneren dat er ergens in 1983 opeens een nieuwe, grotere, heel vreemde speelkast in Magic City stond opgesteld. Een gigantische kast die in niets leek op alle kasten die ik daar eerder had gezien. Het was eigenlijk geen kast, maar een soort cockpit waarin je werkelijk kon gaan zitten. Op de zijkant stond een duister figuur met een rood lichtzwaard afgebeeld. Die herkende ik meteen als Darth



INVLOED VAN ARCADE OP MODERNE GAMES

LEVENS

Dat je in games verschillende levens hebt en die levens kunt verliezen, is rechtstreeks gebaseerd op de drie 'kansen' die je in de vroege arcadegames voor je gulden kon kopen. Eigenlijk was dit weer gebaseerd op de drie ballen die je in flipperkasten kreeg!

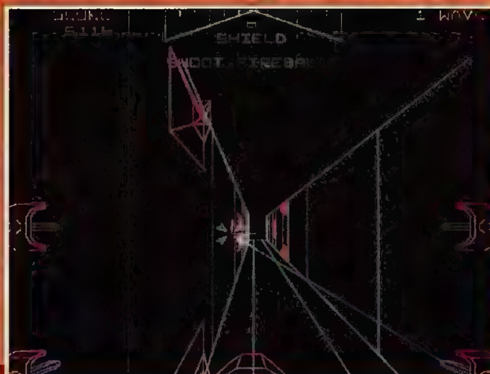
FIGHT!

Het hele vechtspellengenre is in arcades geboren, waarbij met name Streetfighter II lange tijd dé reden was om een arcade te bezoeken, later gevolgd door Mortal Kombat, Virtua Fighter en vele andere 1-vs-1-fighters.

ACCESSOIRES

Van dansmatten en motion-controllers tot plastic gitaartjes, skateboards, guns, racesturen en de VR-bril; ze verschenen allemaal voor het eerst in arcades, vaak al lang voordat ze voor consoles en PC uitkwamen.











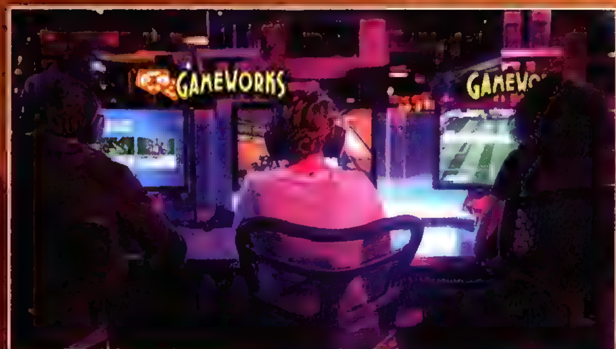
Vader (al noemde ik hem toen nog abusievelijk Dark Vader), dat figuur uit die nieuwe Star Wars-films die ik tot mijn spijt nog nooit gezien had (al had ik er wel posters van op mijn kamer hangen).
Toen ik eenmaal in de cockpit keek, kon ik mijn ogen niet geloven. De demo van dit door Atari vervaardigde Star Wars-cabinet toonde met vectorlijnen gemaakte 3D-shooter-gameplay – de eerste 3D-gameplay die ik ooit in mijn leven zag! En ik zag ook dat je die actie niet met de gebruikelijke joystick maar met een soort vliegtuigstuur moest besturen! Alsof je daadwerkelijk met een ruimtejager door meteoorvelden en tussen laserstralen door vloog! Snap je nu een beetje waarom Magic City voor ons toen werkelijk een magische plek was?

SPECIALE KASTEN

Na Star Wars verschenen er vaker 'speciale' kasten die een ervaring boden waar we thuis achter de Atari 2600 en Philips Videopac alleen maar van konden dromen. Zo verscheen in 1985 een nieuwe arcadekast waar je in kon zitten, wederom met 3D-gameplay, alleen bestonden de graphics dit keer niet uit lijnen maar uit ingevulde, kleurrijke vormen, en bestuurde je geen ruimteschip maar een blonde gozer met een snelvurend kanon onder zijn arm. Inderdaad, ik heb het hier over Space Harrier van Sega. Toen ik die game voor het eerst zag, liep 'ie qua beeld en geluid wel zo'n tien jaar voor op wat er thuis op consoles mogelijk was. Waardoor mijn idee van destijds, 'dat ik de toekomst van videogames zag', best accuraat was.
Andere technische wonderen die ik in Magic City mocht aanschouwen waren OutRun (de eerste van de vele sterke 3D-race-cabinet-games die Sega maakte), Paperboy (een krantenbezorg-game van Atari die je met een heus fietsstuur bestuurde), Pit-Fighter (een soort voorloper van Streetfighter II en Mortal Kombat, met gedigitaliseerde foto's als graphics) en Dragon's Lair (een interactieve Disney-achtige tekenfilm die vanaf een beeldplaat werd bestuurd). Maar als je nu denkt dat we Magic City alleen maar bezochten om de nieuwste games te spelen en bewonderen, mis je een belangrijk punt.

HANGPLEK

Misschien wel de beste reden om 's middags na schooltijd rechtstreeks naar de arcade te fietsen was het sociale aspect: je trof er vrienden en gelijkgestemden. Stel je maar eens voor, jongeling: wij hadden geen telefoons, geen mogelijkheden online contact te maken, geen Twitch, Fortnite, Discord of andere virtuele hangplekken. Los van het sporadische telefoontje op de lompe draaischijf-telefoon in de huiskamer van je ouders – "Zit je nou alweer te bellen?!" – was de enige manier om contact met je vrienden te leggen door ze fysiek op te zoeken. En waar kon dat beter dan in Magic City?
Ik had zelfs vrienden die weinig met videogames hadden, maar toch vaak naar City kwamen. We »











kletsten er niet alleen over videogames, maar ook over meisjes, muziek, ouders, ruzies, dromen en desillusies. Dat het sociale aspect uiteindelijk belangrijker was dan de games, blijkt wel uit het feit dat we na ons 16de steeds minder vaak in Magic City afspraken. We dronken samen onze eerste biertjes op zolderkamers en in schuren, reden op onze brommers naar kroegen en disco's. Een nieuwe levensfase was begonnen.

NES EN SNES

In 1987 verscheen een NES met Super Mario Bros. in huis – mijn broertje had 'm op mijn aandringen voor zijn verjaardag gevraagd – en de meeste games voor dat grijze kastje gingen een stuk verder en dieper dan die in Magic City of andere arcades (en dan denk ik aan de avonturen die ik beleefde in games als Zelda, Castlevania, Super Mario Bros. 3 en, eh, A Boy and his Blob). Dus bleef ik ook in de tijd van bier, brommers en disco's wel degelijk gamen, maar dan op doordeweekse avonden. Of op zondagochtend, met een kater, en gewoon thuis. Op de NES, en later de SNES. We gingen nog wel eens naar Magic City, maar dan om op de fruitautomaten te spelen. Dat is een ander verhaal.

UITSTAPJE

Is mijn liefde voor arcades op mijn 18de gestopt? Tot op bepaalde hoogte wel. Maar nooit helemaal. In de dertig jaar die volgden is de speelhal nooit meer een hangplek voor me geworden, maar werd het wél een heerlijk uitstapje of onderdeel van een uitstapje. Een voor de hand liggend onderdeel van de middag als ik een (nieuwe) stad bezocht. Vaak keerde ik bij dat soort gelegenheden weer even terug naar mijn jeugdliefdes, zoals Pac-Man, Donkey Kong en Flicky, maar ik ging er steevast ook op zoek naar de nieuwste, meest spectaculaire en bijzondere kasten. Zo speelde ik al in de jaren 90 mijn allereerste Virtual Reality-game op de pier van Scheveningen (Buggy Ball, qua opzet een zeer vroege voorloper van Rocket League) en maakte ik in 2000 in de Sega Akihabara-arcades van Tokio kennis met de populariteit van ritmegames als Gitadora (met een gitaartje), Taiko no Tatsujin (met drums) en uiteraard Dance Revolution. In welke stad ik ook was, ik móést altijd even wat boeven en zombies afknallen met plastic geweren, met name in Sega's on-rails-shooters als Virtua Cop, Time Crisis en House of the Dead. Mijn beste en meest verrassende arcade-ervaring deed ik echter in Las Vegas op. Daar trof ik Gameworks.

GAMEWORKS

Toen ik in 1999 Gameworks voor de eerste keer betrad, wist ik niet wat ik zag. Het was absoluut een arcade, met zowel klas-

JURJENS TOP 3 GULDENSLIKKERS

In welke arcadegames ik gedurende mijn Magic City-jaren de meeste tijd en guldens stak? Dat waren vooral de kasten waar ik voor mijn gulden het langst op kon spelen. Zoals deze drie:

3 GALAGA (1981, Namco)

Wanneer je weet hoe je ervoor moet zorgen dat de aliens geen kogels meer op je vuren, kun je hier voor één gulden letterlijk uren mee spelen. Los daarvan is en blijft Galaga naar mijn smaak de beste Space Invaders-variant ooit.

2 DRAGON'S LAIR (1983, AMS)

Eigenlijk bestaat de complete gameplay van deze tekenfilmgame uit het herinneren van welke richtingen je op bepaalde momenten met de joystick moet aangeven. Dus tja, na tientallen uren meekijken met anderen kun je hier best ver in komen. Het is een ruk-game, maar man, die graphics, in dié tijd, ongelooflijk.

1 FLICKY (1984, Sega)

Bij dit antwoord van Sega op Namco's Pac-Man en vooral Mappy, kende ik na uren meekijken en proberen precies de juiste routes om alle kuikentjes in een heerlijke flow te redden voordat de katten me konden grijpen. Ik keek de game daarnet (dus anno 2022) nog even terug op YouTube en was weer helemaal terug in Magic City. Mijn favoriet uit die tijd!



siekers als de nieuwste games. Er waren ook veel kermisspelletjes waar je lootjes mee kon winnen die je voor prijzen kon inwisselen (iets wat je tegenwoordig natuurlijk veel vaker ziet in arcades). Maar het was ook een restaurant, inclusief een bar met loungy zithoeken, waar volwassen mannen en vrouwen hun bieren en cocktails dronken. Ja, dat lees je goed: vrouwen!

Misschien is mijn herinnering gekleurd, maar voor mijn gevoel was de man-vrouwverdeling in Gameworks zo'n fifty-fifty. En die vrouwen leken zich ook net zo goed te vermaken met de games en spelletjes als de mannen in deze arcade, die vanwege de sfeervolle verlichting meer de sfeer van een luxe uitgaansgelegenheid had dan van de typische arcade, zoals het toch wel wat sleazy Magic City waarin ik mijn tienerjaren had doorgebracht. Met terugwerkende kracht begreep ik ook beter waarom ik daar niet zoveel meer te zoeken had toen ik eenmaal op een bepaalde leeftijd was: er waren nooit vrouwen!

MAGIE OF NOSTALGIE?

Met de teloorgang van arcades ging voor veel gamers ook een plek om te socializen verloren. Aan de andere kant: dankzij fenomenen als online gaming, World of Warcraft, Pokémon Go, Fortnite, Roblox, Smash Bros., Discord, Twitch en weet ik wat, heeft gaming de afgelopen jaren natuurlijk sowieso al vele andere sociale lagen gekregen. Anders gezegd: om met vrienden het plezier van gamen te delen hoef je de deur niet meer uit. En van de functie van de arcade als plek waar je de mooiste en nieuwste games kunt bekijken is ook weinig meer over.

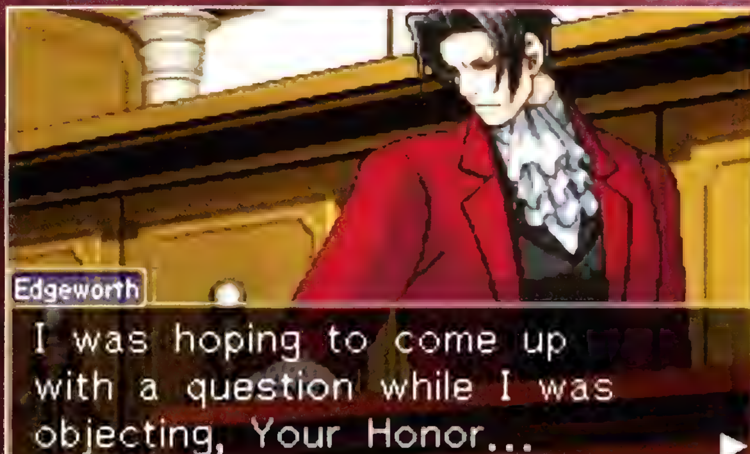
Uiteraard blijven arcades bestaan, soms verkleed als videogame-museum, steeds vaker met een vaste entreeprijs om alle opgestelde games te kunnen spelen. Daarnaast zijn er andere entertainmentgelegenheden die game-achtige ervaringen voor groepen aanbieden, tegenwoordig vaak van VR-achtige aard, of met luxe race-opstellingen waarin je samen met vrienden de Formule 1 kunt beleven.

Niets, maar dan ook niets, zal voor mij ooit in de buurt kunnen komen van mijn magische tienerjaren in Magic City, maar dat heeft natuurlijk weinig te maken met die stinkende, slecht verlichte hal en door de tijd ingehaalde games, maar alles met de goede herinneringen die ik aan mijn tienerjaren in Magic City bewaar. En of het nu magie of nostalgie is, ik had die jaren daar voor geen goud willen missen. ✖

VOOR DE RECHTER VERSCHIJNEN WAS NOG NOOIT ZO LEUK

OBJECTION! ACE ATTORNEY: MET RECHT EEN TOPSERIE

Bij 'advocaat' denk je misschien aan een toetje tijdens Kerstmis of een bejaarde voetbalcoach. Maar Peter denkt aan een van zijn favoriete gameseries: Ace Attorney. Lees zijn pleidooi over waarom jij ook deze games moet proberen!





Er zijn niet veel gameseries waar ik vrijwel alle delen van gespeeld heb, maar dat gaat wel op voor de Ace Attorney-reeks. Deze visual novels zijn dan ook als een spannende boekenserie, waar je constant het nieuwste deel van op je plank wil hebben staan. De serie gaat al ruim twintig jaar mee, zoals je kan zien aan de tijdlijn op deze pagina's.

SHERLOCK WRIGHT

Phoenix Wright is een wat sullige advocaat in een blauw plak met een zwart stekeltjeskapsel. Bedenker Shu Takumi bedacht hem gaandeweg toen hij de verschillende moordzaken voor de eerste game schreef in 2001. Hij putte uit zijn liefde voor Japanse en Westerse misdaadseries, van Sherlock Holmes en Hercule Poirot tot Columbo. Aanvankelijk was Phoenix dan ook een detective.
Maar het echte vuurwerk gebeurde tijdens de ondervragingen, waarin je tegenstrijdigheden (leugens in de getuigenverklaring) moet vinden en verdachten om de oren slaat met je bewijsmateriaal. Takumi besefte dat dit meer advocatenwerk was en dus gaf hij Phoenix een pak en maakte de rechtbank zijn arena.



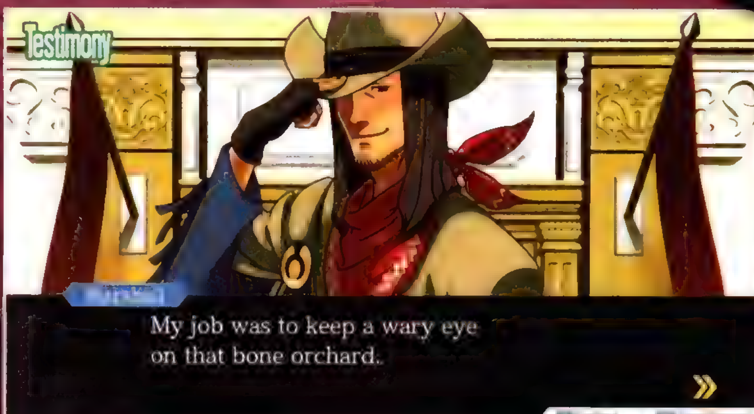
weetje • weetje

Naast de games heeft Ace Attorney een anime en een film van Takashi Miike die ik allebei kan aanraden. In Japan werd er zelfs een toneelstuk van Ace Attorney opgevoerd en er worden nog regelmatig concerten met muziek uit de games gegeven.

PROSECUTOR VS DEFENSE

Die splitsing tussen detective en rechtbankdrama zie je nog steeds in alle games. Elke titel heeft vier à vijf moordzaken en ruwweg het eerste deel van iedere zaak onderzoek je het plaats delict, ondervraag je de altijd kleurrijke getuigen en spreek je met de prosecutor (officier van justitie). Die onderzoekt namens de rechtbank en is er meestal heilig van over-









tuigd dat de hoofdverdachte het gedaan heeft. Phoenix moet als strafpleiter de verdachte z'n onschuld bewijzen en zo start de strijd in het tweede gedeelte van ieder gamehoofdstuk: de strafzaak!

TEGENSTRIJDIGHEDEN

Visual novels zijn zelden moeilijk, maar zodra Phoenix voor de rechter staat kan je snel game-over gaan. Je moet naar witness testimony's (getuigenverklaringen) luisteren en daarop doorvragen. De getuigen vertellen eigenlijk nooit de hele waarheid en hun slechte geheugen zorgt ervoor dat ze feiten verdraaien of domweg vergeten. Vind je die leugens, dan moet je het juiste bewijsmateriaal presenteren. Voorbeeld: een persoon is vermoord met een zware klok en de getuige beweert dat hij om 10.00 uur niet op de locatie was. Maar op een foto van de moordlocatie zie je dat de klok stilstaat om 09.00 uur, dus de moord is later gebeurd en dat maakt het mogelijk dat de getuige tóch op de plek was! Natuurlijk geven getuigen zich niet zomaar gewonnen en begint een verbaal steekspel waarin je langzaam een theorie opbouwt over wat er werkelijk gebeurd is. En wie de echte moordenaar is...

PENALTY'S NEMEN

De rechter (meestal een oude man met Sinterklaas-baard) is de scheidsrechter en geeft je een penalty als je het verkeerde bewijsmateriaal presenteert of een onlogische theorie spint. Met te veel penalty's »





ACE ATTORNEY-TIJDLIJN



Phoenix Wright: Ace Attorney (2005, DS)
De eerste game verscheen in Japan voor de Game Boy Advance en de heruitgave voor de Nintendo DS werd vertaald voor het westen. Hierin moet Phoenix het medium Maya Fey verdedigen van een moord die ze niet heeft begaan. Ook krijgt hij het aan de stok met Miles Edgeworth, een oud-klasgenoot en rivaal die advocaat wilde worden maar plotseling aanklager werd.



Ace Attorney: Justice for All (2006, DS)
Phoenix Wright is terug en Maya Fey wordt weer vals beschuldigd van een moord... Een lopend thema door de serie! De rest van de Fey-familie blijkt zijn krachten niet zo nobel te gebruiken als Maya en dan is er ook nog een gevaarlijke nieuwe aanklager met een zweep. Cool!

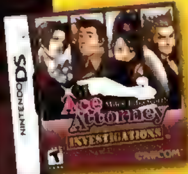


Ace Attorney: Trials and Tribulations (2007, DS)
De finale van de 'Fey-trilogie', waarin Maya centraal staat. Samen met Phoenix komt ze op het spoor van een seriemoordenaar die zelfs 'voorbij het graf' moorden pleegt. Een mysterieuze nieuwe aanklager weet meer en hij draagt een futuristische VR-bril. Cool!



Apollo Justice: Ace Attorney (2008, DS)
De vierde Ace Attorney maakt een tijdsprong van zeven jaar. Phoenix Wright is aan lager wal geraakt nadat hij geroyeerd werd als advocaat. Hij wordt de mentor van groentje Apollo Justice. Deze game is volledig voor de DS ontwikkeld en maakt daarom veel meer gebruik van het touch-screen. Bijvoorbeeld om vingerafdrukken te zoeken op plaatsen delict en om bewijsmateriaal in 3D te bestuderen. »

ACE ATTORNEY-TIJDLIJN



Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (2010, DS)
De eerste Ace Attorney-spin-off-reeks begon op de DS, met Phoenix Wrights grootste rivaal Miles Edgeworth. Hij bewijst in zijn avonturen dat advocaten net zo corrupt kunnen zijn als de aanklagers waar Phoenix mee knokt. De game laat je vrij rondlopen door gebieden, alleen het voegt weinig toe en de gameplay lijkt te veel op die van eerdere games om deze spin-off echt te onderscheiden.



Ace Attorney Investigations 2 (2011, DS)
De enige Ace Attorney-game zonder lokalisatie! Extra jammer omdat Japanners de tweede Miles Edgeworth-game veel spannender vonden. Potverdomme Capcom, breng die shit eens hier uit!





Professor Layton vs. Phoenix Wright (2012, 3DS)
De Dwayne Johnson en Vin Diesel van de visual novels gingen in dit 3DS-avontuur eindelijk knokken! Alleen pas in de laatste zaak van de game... maar de weg ernaartoe is ook leuk. De Layton-puzzels zijn geinig, maar het hoogtepunt zijn weer de rechtszaken van Phoenix Wright. Hij belandt in een middeleeuwse heksenwaag, waar de slachtoffers op voorhand al schuldig zijn van hekserij.



Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (2012, 3DS/ Switch/PS4/ Xbox One/iOS/ Android)
Een verzameling van de eerste drie Ace Attorney-games, met opgepoetste beelden en geoptimaliseerd voor HD-tv's. Prima collectie om mee te beginnen. »





» kan je de rechtszaal uitgetrapt worden en wordt je cliënt schuldig verklaard. Jaaaa, het juridische systeem is versimpeld (zie kader). Maar het theatrale van een rechtbankdrama, gecombineerd met prikkelende logicapuzzels, maakt iedere Ace Attorney weer een fascinerende game.

DE BESTE PRESENTATIE

Phoenix' iconische pose, waarin hij naar iemand wijst alsof die z'n moeder geneukt heeft, zegt al genoeg. Die energie zit in iedere vezel van de Ace Attorney-games. Het slaan op de tafels, de overdreven animegezichten, de spectaculaire close-ups wanneer Phoenix de theorie van de aanklager verpulvert: de kracht zit hem in de presentatie!

Ook zou Capcom geen Capcom zijn als iedere Ace Attorney geen fantastisch sound-design had. Als je een getuige van liegen beschuldigt hoor je steevast een Street Fighter-achtige vuistslag of zelfs een dolksteek. Elke Ace Attorney heeft een bombastische soundtrack en met name tijdens de rechtbanksessies voelen die als hun eigen beloning, zeker wanneer je een getuige ontmaskert.

JAPANIFORNIA

De humor is nog een aspect dat de Ace Attorney-games zo succesvol maakt. Ondanks dat je meestal moordzaken oplost en er zeker de nodige anime-melodrama is, behoort het schrijfwerk tot de grappigste die ik in games heb gezien. Van woordgrappen in namen tot aan krankzinnige getuigen. Zo

HOE REALISTISCH IS ACE ATTORNEY?

Nou uh... niet! Dat is het korte antwoord van een (verrassend groot) aantal advocaten dat online de Ace Attorney-games en anime analyseerde. Het lange antwoord is dat in de Ace Attorney-wereld elementen uit de Japanse en Amerikaanse juridische systemen gecombineerd zijn. Alle saaie dingen van advocaat spelen haalde Shu Takumi eruit. In het echt kan een rechter niet incompetent zijn, moet een advocaat strenge regels volgen voor het indienen van bewijsmateriaal en wordt een getuige zwaar gestraft voor leugens in z'n verklaring (meineed plegen).

Dat gebeurt allemaal niet in Ace Attorney. En dus heb je te maken met een slaperige rechter, een aanklager die zomaar de doodsoorzaak in een autopsierapport verandert en getuigen die vaker liegen dan de hele Tweede Kamer bij elkaar. Gelukkig kan Phoenix ook rondhuppelen door plaatsen delict en onbeperkt bewijsmateriaal gooien naar de verdachte. Oh, en als iemand onschuldig verklaard wordt, wordt de rechtbank ook niet gevuld met confetti of vuurwerk; in de games wel.

Overigens passen bijna alle rechtbankdrama's creatieve vrijheid toe als het aankomt op de regels van het vak. Ace Attorney is zeker geen uitzondering.







heeft Phoenix al eens een clown moeten ondervragen, net als een rockster, een papegaai en meerdere dode mensen via een medium. Er komt een hoop Japanse cultuur langs in Ace Attorney en toch weet de Engelse vertaling de meeste grappen perfect over te zetten. Vraag is alleen waarom er in de eerste delen zoveel Japanse tempels in Californië zijn te vinden...

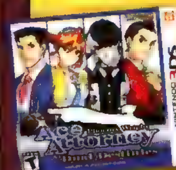
WAAR BEGINNEN?

Als je wil beginnen met Ace Attorney dan raad ik de Ace Attorney Trilogy aan. Die is makkelijk verkrijgbaar en combineert de eerste drie games, met verbeterde graphics. Je kan ook voor de Great Ace Attorney Chronicles gaan, die twee spin-off-games combineert. Daarin werken de voorouders van Phoenix Wright samen met Sherlock aan het oplossen van een groot moordcomplot in Londen. Maar in essentie werkt de game hetzelfde als eerdere delen.

En dat is denk ik het grote geheim van deze langlopende serie: consistentie. Er is geen enkele zwakke Ace Attorney-game. Tuurlijk er zijn minder leuke rechtszaken, maar het schrijfwerk, de presentatie en de gameplay blijven met kleine tweaks en toevoegingen telkens fris. Ik hoop vurig dat Capcom nog meer collecties uitbrengt met daarin de inmiddels moeilijk verkrijgbare (3)DS-delen. En natuurlijk ben ik ook razend benieuwd naar wat ze in petto hebben voor Ace Attorney op de nieuwe generatie consoles. Ik kan niet wachten om weer in de rechtbank te verschijnen! In de games dan, in het echt vind ik het niet zo leuk... ✖



ACE ATTORNEY-TIJDLIJN



Ace Attorney: Duel Destinies
(2013, 3DS/ iOS/Android)
Het officiele vervolg op Apollo Justice brengt Phoenix Wright terug naar de rechtszaal, net als Apollo en Phoenix' nieuwste collega Athena Cykes. Een solide vervolg en de nieuwe aanklager brengt een havik mee die je regelmatig de ogen uit wil pikken. Cool!



Ace Attorney: Spirit of Justice
(2016, 3DS/ iOS/Android)
Maya Fey is terug en wordt voor de 38ste keer vals beschuldigd van een moord. Phoenix Wright reist naar het fictieve koninkrijk Khura'in om haar te vertegenwoordigen. Alleen in de rechtszaal gebruiken de bewoners 'Divination Séances', waarmee ze de laatste momenten van het slachtoffer kunnen zien. Denk Minority Report. De nieuwe aanklager slaat ondertussen op de tafel met een kralenketting. Lame!



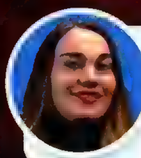
The Great Ace Attorney Chronicles
(2021, PC/ Switch/PS4)
Collectie van twee 3DS-games die exclusief in Japan verschenen. The Great Ace Attorney is een prequelserie waarin de Japanse voorouders van Phoenix Wright naar Victoriaans Engeland reizen om het Britse juridische systeem te bestuderen. Je moet naast de rechter nu ook een jury overtuigen van iemands onschuld. Verder moet je Sherlock Holmes in het onderzoek helpen met zijn verstrooide theorieën die vaak de plank misslaan. Oh sorry, ik bedoel Herlock Sholmes. Heeft iets met copyright te maken... maar verder zijn de games geweldig!

WHAT'S THE TEA?

WELKE GAMES VERDIENEN EEN COMEBACK?

De thee gaat deze maand gepaard met taart, want Alie en Laura hebben iets te vieren: de comeback van Monkey Island! Of zijn de PU-vrouwen met hun liefde voor retrogames zelf gewoon oude taarten? In een nieuwe editie van What's the Tea halen ze herinneringen op aan de beste comebacks én bespreken ze games die weleens een comeback mogen maken.





Hi Alie, wat een nieuws hè, Monkey Island maakt een comeback!



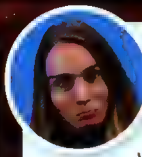
Jaaaa, ik kan niet wachten! Ik heb PC-gaming ontdekt dankzij de oude LucasArts-adventuregames, waaronder Monkey Island. De serie heeft daarom een speciaal plekje in mijn hart! Daarbij gun ik het ontwikkelaar Ron Gilbert ook zo dat hij eindelijk weer met de serie aan de gang mag. Kijk jij er ook naar uit?



Aaah, wat goed! Ik zat in die periode nog volledig in consolegaming, bij mij kwam PC-gaming pas wat later (op de stiekeme potjes Quake en Duke Nukem op mijn broers computer na). Inderdaad tof dat Ron Gilbert erbij betrokken is, maar denk je dat deze game in 2022 nog steeds zoveel impact kan maken als de reeks deed in de jaren 90?



Eerlijk? Nee, dat denk ik niet... Het is vooral leuk voor mensen die de games destijds al gespeeld hebben. Ik denk niet dat de jeugd nog warmloopt voor die stijl van adventuregames. Ik ga er trouwens even vanuit dat de game inderdaad die klassieke LucasArts-stijl krijgt, maar ik weet natuurlijk niet welke wilde plannen Ron heeft, haha!



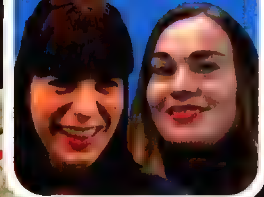
Nou, hij heeft wel gezegd dat hij - heel passend bij LucasFilm - eigenlijk vroeger al van alles wilde, maar wist dat de techniek nog niet zo ver was. Star Wars much? Ik hoop dat het toch een succes wordt, want er wordt door zoveel gamers naar uitgekeken. Zijn er game-comebacks geweest in de afgelopen jaren waar jij heel blij van werd?



Hahah ja, dat klinkt inderdaad bekend! En ja, recentelijk nog met Metroid Dread. Wat een geweldige comeback van de 2D-Metroid-games! Ook moet ik aan de Tomb Raider-reboot denken, ook al is dat inmiddels alweer iets langer geleden. Aan welke titels denk jij?













Ja, Tomb Raider is een heel goede, al waardeer ik ook Ratchet & Clank met zijn mini-comebacks. Ik ben op dit moment ook heel erg benieuwd naar de comeback van 'Wii Sports'. Ik zat er wel al een tijdje op te wachten voor de Switch. Heb jij dat veel gespeeld?



Ja, daar heb ik ook erg veel zin in. Elke keer als er vrienden over de vloer kwamen, werd Wii Sports uit de kast getrokken. Benieuwd of dat zoveel jaar later nog steeds zo gaat zijn!



Haha, ja het is de ideale gangmaker met zijn gekke Mii's. Ik was trouwens ook blij dat Spyro laatst terug was. Het was weliswaar geen volledig nieuwe game, maar die opgepoetste Spyro beviel wel goed. Heb jij een favoriete remaster of reboot?



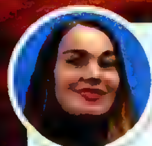
Ik werd laatst heel blij van de Mass Effect Legendary Edition en Link's Awakening. Ook heb ik ondanks wat technische issues veel plezier beleefd aan Alan Wake Remastered. O, en Pokémon Brilliant Diamond en Shining Pearl niet te vergeten. Als ik ze zo op een rijtje zet, speel ik best wel wat remakes en remasters! Ik weet dat jij liever nieuwe IP's ziet, zo vertelde je laatst tijdens het theeleuten, maar ook jij hebt vast wel een favoriete remaster, toch?



Oh ja, Pokémon is heel tof, alleen zou ik niet snel een game als Pokémon helemaal weer opnieuw willen spelen. Ik ga helemaal met je mee in Link's Awakening, maar ik heb dan ook een groot zwak voor Zelda. Ook word ik altijd weer blij als ik de Master Chief Collection van Halo opstart. Alleen al dat al die games bij elkaar staan, heerlijk. Ik was vroeger al zeer gecharmeerd van Mario All-Stars: lekker duidelijk alles bij elkaar.



Ja, dat vind ik ook een van de grote voordelen!



Is er nog een game die wat jou betreft zeker van een remake, remaster of comeback moet worden voorzien?

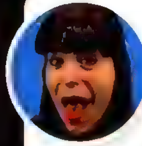


Heb je effe? Ik denk bijvoorbeeld meteen aan Eternal Darkness, een verborgen parel die iedereen gespeeld moet hebben. Of de hele Silent Hill-reeks omdat ik die zelf vroeger gemist heb en echt te verouderd vind om nu nog te spelen. Datzelfde geldt voor een aantal oude BioWare-games, zoals Jade Empire. En ook de eerste The Witcher, die is verouderd joh! Over welke titels droom jij?



Silent Hill is een heel goede ja, sowieso mag er wel weer eens een game worden gemaakt waar je echt een ongemakkelijk gevoel van krijgt, en dan niet omdat je duizend keer doodgaat. Ik denk dat ik heel erg blij zou worden van een remaster van The Legend of Zelda: A Link to the Past of de terugkeer van Super Mario Galaxy. Die game neigt in de vergetelheid te raken, terwijl hij zo iconisch is. Wat Wii Sports kan, moet die gekke loodgieter ook kunnen, toch?





Wat grappig dat je The Legend of Zelda: A Link to the Past noemt. Ik dacht eigenlijk alleen aan oudere 3D-games, omdat die vaak veel slechter verouderd zijn. In dat geval voeg ik graag nog Golden Sun toe! Ben je trouwens ook bang dat een remake weleens tegen kan vallen? Mijn vriend had zich bijvoorbeeld enorm verheugd op de Final Fantasy VII-remake. Het origineel is zijn lievelingsgame. Maar hij vond de remake te heftig en onherkenbaar. Een remake kan dus ook een beetje ten koste gaan van de oude magie.



Dat klinkt niet goed! Ik hoop dat remakes die voor ons oudjes ten koste gaan van de oude magie, misschien nog wel een nieuwe generatie fans aanboren. Dan kunnen zij over twintig jaar een gesprek hebben zoals wij! Tot volgende keer! ✖

DE MEEST FUCKED UP POKÉMON OOIT

DE DUISTERE KANT VAN DE POKÉMON-WERELD

Je zou het misschien niet verwachten van games waarin tienjarigen naar buiten worden getrapt om wilde beesten te vangen en hanengevechten te houden in ruil voor speldjes, maar Pokémon is best duister! Peter opent de Pokédex en praat je bij over de meest fucked up pokémon ooit.



1 GENGAR WAS OOIT EEN MENS

It apparently wishes for a traveling companion. Since it was once human itself, it tries to create one by taking the lives of other humans.

Jup, sommige pokémon zoals Gengar waren ooit mensen! En schijnbaar probeert Gengar zielen te stelen om zo een vriendje te maken? En laat me niet eens beginnen over zijn Gigantamax-vorm, waarin zijn mond een gigantische poort naar het hiernamaals wordt. Als je ervoor staat hoor je de stemmen van overleden vrienden. En jij dacht dat deze feature wel mee zou vallen...

2 CUBONE DRAAGT DE SCHEDEL VAN Z'N MOEDER

Wears the skull of its deceased mother. Its cries echo inside the skull and come out as a sad melody.

Ja, Michael Myers en Jason Voorhees zijn moordenaars, maar zelfs zij waren niet gek genoeg om de schedel van hun eigen moeder te dragen. Cubone wel en dit geldt voor álle Cubones, wat betekent dat ze altijd vroegtijdig hun moeder verliezen. Of haar zelf vermoorden...

3 FROSLASS IS DE VASTGEVROREN ZIEL VAN EEN VROUW

After a woman met her end on a snowy mountain, her regrets lingered on. From them, this pokémon was born. Its favorite food is frozen souls.

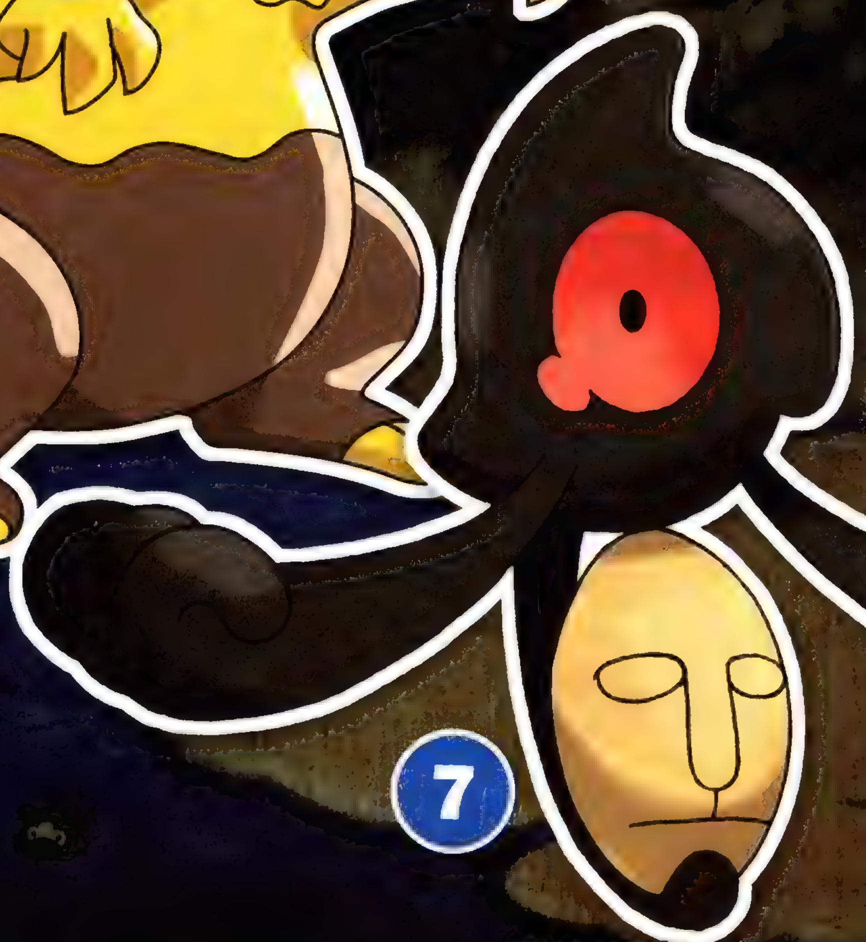
Haat jij het ook zo als je spijt vastgevroren wordt en zich manifesteert als een kwaadaardige pokémon? Froslass verorbert ook nog eens bevroren zielen en neemt de lichamen van doodgevroren pokémon en mensen mee naar haar grotje voor decoratie.











4 APPLETUN IS ZO ONWEERSTAANBAAR LEKKER DAT KINDEREN Z'N HUID ERAF RUKKEN

Its body is covered in sweet nectar, and the skin on its back is especially yummy. Children used to have it as a snack.

Appletun is een draak die lijkt op een appeltaart. Dat is al genoeg om in deze feature te komen, maar dan komt er ook nog eens zoete nectar uit z'n huid die insecten en kinderen aantrekt. Ze trekken z'n huid zelfs van hem af om het op te vreten!

5 SPOINK GAAT DOOD ALS HIJ NIET STUITERT

It bounces constantly, using its tail as a spring. The shock of bouncing keeps its heart beating.

Het vervelende stuitervarkentje Spoink gaat dood als het ophoudt met stuiteren. En ja, de Pokédex zegt expliciet dat de pokémon z'n hart stopt als hij niet stuitert. Eigenlijk doe je Spoink een plezier als hij doodgaat in een Pokémon-gevecht. Niemand verdient zo'n leven, zelfs een varken niet.

6 DROWZEE EET GRAAG DROMEN VAN KINDEREN

It remembers every dream it eats. It rarely eats the dreams of adults because children's are much tastier.

Alsof Drowzee niet al raar genoeg is, heeft hij ook nog een voorkeur voor kinderdromen. Oh, en als je je droom vergeten bent, dan is de kans groot dat een Drowzee hem opgegeten heeft. Slaap zacht vanavond!

7 YAMASK IS IEMANDS DEPRESSIE ALS POKÉMON

Each of them carries a mask that used to be its face when it was human. Sometimes they look at it and cry.

Ik kijk ook weleens naar mijn spiegelbeeld en begin dan te huilen, maar Yamask is helemaal belachelijk. Deze zwevende depressie was ooit een mens en draagt zelfs een masker dat op z'n gezicht lijkt. Hij zoekt dan ook overal naar iemand die hem nog van z'n oude leven herkent. Nou, ik heb nu echt zin om deze pokémon te vangen hoor...

»

8 XATU IS VERSTIJFD VAN ANGST VOOR DE TOEKOMST

Xatu stands rooted and still in one spot all day long. People believe that this Pokémon does so out of fear of the terrible things it has foreseen in the future.

Xatu staat zo stil als een standbeeld en dat wordt door de Pokédex uitgelegd. Het schijnt dat hij alle toekomstscenario's kan zien en daarom verstijfd is van angst. Heel knap, want meestal moet ik daar Twitter voor openen. Oh ja, en Xatu kijkt ook de hele dag rechtstreeks in de zon. Da's pas écht fucked up.

9 PARASECT IS EEN ZOMBIE UIT THE LAST OF US

A mushroom grown larger than the host's body controls Parasect. It scatters poisonous spores.

Jup, Parasect is eigenlijk dood, de paddenstoel op z'n rug is de echte pokémon. Serieus, het enige dat je nog nodig hebt is een bebaarde Troy Baker en een meisje met een gitaar.

10 TSAREENA KAN JE LETTERLIJK OP JE ZIEL TRAPPEN

A kick from the hardened tips of this Pokémon's legs leaves a wound in the opponent's body and soul that will never heal.

Ja, Rico Verhoeven kan hard trappen, maar kan hij een gat trappen in je lichaam en ziel dat nooit meer geneest? Vraag niet hoe Tsareena het doet, maar ik zou uit haar buurt blijven.

11 ALS YVELTAL DOODGAAT EINDIGT AL HET LEVEN

When its life comes to an end, it absorbs the life energy of every living thing and turns into a cocoon once more.

Legendarische pokémon zijn altijd lachen, want na bijna 1000 beestjes weet GameFreak ook niet meer wat ze van gekkigheid moeten verzinnen. Yveltal absorbeert bijvoorbeeld levenskracht en als 'ie doodgaat, gaat 'ie full Neon Genesis Evangelion. Dan worden we allemaal door hem geabsorbeerd in een grote cocon en herboren als de volgende Yveltal. En je zult nét zien dat hij dat doet tijdens mijn vakantie.



12 ARCEUS IS GOD

It is the heavenly fount from which pours the light that shines across Hisui. Its luminance guides and protects all pokémon. Hisuian mythology states that Arceus is the creator of all things.

Ja sorry mensen, alle religies zaten ernaast. Arceus is de god die alles heeft gemaakt. En dit is hoe hij eruitziet. Ik ben ook teleurgesteld.

13 DRIFLOON ONTVOERT KINDEREN

Said to lure away young children and carry them off to the afterlife. Some whisper that Drifloon are formed of reincarnated human souls, but these rumors are as of yet unconfirmed.

Soms wil je gewoon een kinderlokker in je game stoppen in de vorm van een vrolijke paarse ballon! GameFreak in ieder geval wel. Geen idee wat voor snoep ze daar in de studio eten. Er is zelfs een sidequest in Pokémon Legends: Arceus waarin je een kind moet redden van een Drifloon, dus het is gewoon keihard een feit. Vertrouw nooit een ballon met ogen.

14 DARUMAKA-POEP WORDT GEBRUIKT OM WARM TE BLIJVEN

Darumaka's droppings are hot, so people used to put them in their clothes to keep themselves warm.

Darumaka is een vuur-pokémon en die moeten ook weleens naar de wc. Eerlijk gezegd telt deze niet, want het zijn voorbijgangers die de stront van Darumaka oprapen en in hun jaszakken stoppen. Dus de mensen zijn fucked up, maar dat wist je natuurlijk al langer.

15 DRAMPA IS JE BESTE PSYCHOPATHISCHE VRIEND

If a child it has made friends with is bullied, Drampa will find the bully's house and burn it to the ground.

Drampa is een van de meest kindvriendelijke Pokémon maar hahaha, holy shit. En toch, ik wou dat ik een Drampa had toen ik gepest werd op school! ✖

STRANGER OF PARADISE: FINAL FANTASY ORIGIN

EEN SPUUGLELIJKE MAAR MEMORABELE COMBO

REVIEWS

Wacht, wát?! Samuel en Florian doen samen een review? Is dat niet een uiterst onwaarschijnlijke combinatie? Ja, absoluut, maar in dit geval is deze samenwerking noodzakelijk om de twee totaal verschillende gezichten van Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin te laten zien.





Een paar maanden voor release werd er een demo uitgebracht voor Stranger of Paradise die technisch gezien alles behalve perfect was. Ik heb me toen verbaasd over de gruwelijk lelijke graphics en presentatie, maar ging er blind van uit dat het in de demo om een extreem vroege gamecode zou gaan. Haha, wat had ik het mis!

Want serieus: Stranger of Paradise lijkt op de lelijkste PlayStation 3-/Xbox 360-game ooit. Op grafisch gebied gaat deze game echt twee generaties terug in de tijd en dat doet pijn aan je ogen. Het komt regelmatig voor dat een game wat ruwe randjes heeft, maar Stranger of Paradise zet hier een nieuwe standaard neer die hopelijk nooit wordt geëvenaard. Als je heel stil bent, hoor je je OLED huilen tijdens het spelen.

Performance versus Quality

In Stranger of Paradise kun je kiezen tussen de inmiddels bekende Quality- of Performance-modi. Dan verwacht je iets als native 4k/30fps in Quality en upscaled 4k/60fps in Performance, maar dat is in het geval van Stranger of Paradise absoluut wishful thinking te noemen. Ik heb helaas geen hardware in huis om letterlijk de pixels te tellen en de framerate te meten, maar met het blote oog kom ik tot de volgende conclusie.

Quality draait in een dynamische resolutie van ergens tussen 720p en 1080p, met een framerate die schommelt tussen de 40 en 60 frames per seconde. Vooral door de drops in framerate is deze modus zo goed als onspeelbaar. Performance draait in een dynamische resolutie van ergens tussen 480p en 720p, met een maximale framerate van 120fps. Die 120fps wordt echter praktisch nooit gehaald en de resolutie gaat zo laag dat het beeld een dikke laag vaseline krijgt. Stranger of Paradise ziet er dus niet alleen uit als een PS3-game, maar draait ook als een slecht geoptimaliseerde PS3-game.



50 shades of grey

De graphics zijn dus belabberd en technisch is het een zooitje, maar hoe zit het met de sfeer en de vormgeving dan? Eeuh... grijs en grauw! Ik heb die populaire boeken nooit gelezen, maar ik wist werkelijk niet dat er zoveel tinten grijs bestaan als in Stranger of Paradise. Slechts een aantal dingen hebben echt kleur, waardoor de game een depressieve en saaie vibe heeft.

Details, voor zover aanwezig, vallen hierdoor ook weg, omdat niets er echt uit spat. Alles ziet er hetzelfde uit en de textures worden tot in den treure herhaald. Textures zijn daarnaast van zo'n lage kwaliteit dat het net lijkt alsof ze nog moeten inladen. Dat gebeurt alleen nooit, hoe lang je ook wacht.

Voice-acting

De voice-acting verdient ook een speciale vermelding, want ik heb meerdere keren hardop gelachen. Het is alleen helemaal niet de bedoeling dat het komisch is! Het is gewoon zo tergend slecht dat ik er een beetje giechelig van werd. Het is zo gruwelijk cliché allemaal, alsof je een foute actiefilm uit de jaren 80 zit te kijken.

En van lip-syncing heeft Stranger of Paradise ook nog nooit



gehoord. Ik dacht nog even dat de lippen misschien alleen synchroon zouden lopen met de oorspronkelijke Japanse tekst, maar helaas. Het ziet er zo knullig uit, zo oldschool. Serieus, hoe heeft Stranger of Paradise in deze staat ooit groen licht gekregen om uitgebracht te worden? Wat is er gaande daar bij Team Ninja en Square Enix? Deze game was vijftien jaar geleden al ondermaats! Hoe dan?! Ik snap er oprecht geen kloot van.

Is dit Final Fantasy?

Ondanks alle problemen met Stranger of Paradise legt Samuel hiernaast uit dat de gameplay dikke prima is. Er zitten vele lagen in de gevechten en er zit zelfs een vleugje soulslike en Nioh in de game, maar waarom dan die Final Fantasy-subtitel? Is dit stiekem een Final Fantasy-game in een stoer jasje?

"Die 120fps wordt echter praktisch nooit gehaald en de resolutie gaat zo laag dat het beeld een dikke laag vaseline krijgt."

Nee, ik zou dit zeker geen Final Fantasy-game noemen. Het heeft meer een Final Fantasy-sausje als het gaat om de lore, vijanden en items. Fans zullen hierdoor bepaalde aspecten zeker herkennen, maar als ik heel eerlijk ben voelt het ook allemaal erg geforceerd aan. Het is cool om Final Fantasy in een compleet ander genre te zien, maar het is ook een gekke combo.

Het was voor mij wel een reden om verder te spelen dan ik normaal gesproken zou doen, maar dat was eigenlijk puur omdat ik benieuwd was naar wat ik nog meer zou herkennen uit de voor mij bekende Final Fantasy-wereld, en dus niet omdat ik Stranger of Paradise nou zo'n vette game vind. Wie had dat gedacht, een nieuwe game met Final Fantasy in de titel die ik niet zo boeiend vind, wauw!





Final Fantasy heeft mij nooit echt geboeid. Met uitzondering van bijvoorbeeld een Pokémon heb ik alle turn-based RPG's namelijk als inherent ouderwets en statisch ervaren, en dat gold dus ook voor Final Fantasy. Dat de afgelopen paar delen, waaronder natuurlijk de remake van het populaire zevende deel, dus 'met de tijd zijn meegegaan' en de speler daadwerkelijk directe controle geven over de actie, heeft mij eigenlijk alleen maar enthousiast gemaakt over de franchise. Maar wat is dit? Team Ninja, het team achter Nioh (de enige écht goede Dark Souls-kloon), die een Final Fantasy-game gemaakt heeft die zich zo goed als volledig op intense gameplay richt?! Wow, het is alsof onze Lieve Heer mij zowat verplicht om Final Fantasy een echte kans te geven! En wie ben ik om dan ongehoorzaam te zijn?

Ruwheid

Wel moet ik daarbij direct Florians deel van de review beamen, want Stranger of Paradise is inderdaad niet moeders mooiste. Nou ben ik gelukkig allesbehalve een graphics-sletje – niks persoonlijks, Flo, tech is nou eenmaal een middel, geen doel –, maar zelfs ik heb af en toe met een vertrokken harses naar m'n tv zitten kijken. Al zou ik Stranger of Paradise voornamelijk lelijk noemen door het vaak ongeïnspireerde leveldesign: veel van de soulsachtige, doolhofachtige levels bestaan vaak voor een groot deel uit donkere, goedkoop geproduceer-



de gangen die verklappen dat deze game met een véél lager budget geproduceerd is dan bijvoorbeeld het magistrale Nioh 2.
Dat gezegd hebbende vond ik veel van de audiovisuele ruwheid persoonlijk alleen maar charmant; de vergelijking met PS3-games werkt voor mij ook op positieve wijze. Stranger of Paradise doet mij namelijk ook inhoudelijk aan het PS3-tijdperk denken, waarin heel veel van die relatief goedkope, aardige games, zoals NieR, hun uiterste best deden om met innovatieve gameplayideeën hun technische matigheid te ontstijgen. Dat hoofdpersoon Jack een fan blijkt te zijn van typische 'early 2000's' rapmetal is wat zeitgeist betreft dus perféct.



Inhoudsloos?

Als ik het over één ding niet eens ben met Florian, dan is het zijn statement dat hij Stranger of Paradise "zeker geen Final Fantasy zou noemen". Nou klopt het dat ik van ons twee allesbehalve de Square Enix-kenner ben, maar persoonlijk denk ik hier toch echt de artistieke ziel aan te kunnen voelen van bijvoorbeeld een Tetsuya Nomura. Al zijn het maar de kleine dingetjes, zoals de veel te flamboyante wijze waarop personages zich tijdens cutscenes gedragen, of de manier waarop elk kledingstuk in de game net een rits, stekel of ander scherp stuk franje te veel bevat.
Om nog maar te zwijgen over hoe de game, in het laatste kwart ervan, opeens het verrassend complexe verhaal van de allereerste Final Fantasy-titel probeert te herinterpreteren, en daarbij veel esthetische knipogen geeft naar de andere delen. Begrijp me niet verkeerd: Stranger of Paradise is op de eerste plaats een Team Ninja-game en pas op de tweede plaats een Final Fantasy-product – mocht je dus net als Florian een megafan zijn dan mis je géén essentiële Final Fantasy-ervaring door dit te laten liggen – maar de Final Fantasy Origin-subtitel is zéker geen inhoudsloos stukje marketing.



"Stranger of Paradise doet mij aan het PS3-tijdperk denken, waarin van die relatief goedkope, aardige games zoals NieR hun uiterste best deden om met innovatieve gameplayideeën hun technische matigheid te ontstijgen."

Spectaculair

Toch is Stranger of Paradise in mijn ogen voornamelijk een succes dankzij de manier waarop het heel erg z'n eigen ding probeert te doen. Ja, het is net als de twee Nioh-games een derivaat van Miyazaki's Souls-games, maar waar Nioh die blauwdruk zo goed als volledig overnam en daar 'enkel' een beetje op voortborduurde, durft Stranger of Paradise er veel meer van af te stappen. Zo is er in deze game bijvoorbeeld géén metertje dat jouw uithoudingsvermogen dicteert! Want ondanks dat Stranger of Paradise zeker een uitdagende, hardcore ervaring wil zijn (vooral op hogere moeilijkheidsgraden), is het minder geïnteresseerd in het continu afstraffen van foutjes en méér in jou laten experimenteren met allerlei toffe moves. Je kunt namelijk allerlei overdreven speciale aanvallen op R2 zetten, dus het enige wat jou qua actie tegenhoudt is het magiemetertje dat door deze spectaculaire aanvallen geconsumeerd wordt.

Elegantie

Wil je dit paarse metertje weer aanvullen, zodat je over de top aanvallen kunt blíjven doen? Dan moet je gebruikmaken van het meest unieke gameplayaspect van deze game: Soul Shield. Met een druk op de knop kun je dit energieschild oproepen, en het heeft allerlei geweldige toepassingen. Zo kun je het als 'gewoon' schild gebruiken, tegen bijvoorbeeld zwaardaanvallen, maar wanneer je dit correct timet, verandert het in een spectaculaire parry. Magische projectielen? Die kunnen vaak met Soul Shield gereflecteerd worden. 'Paarse' vijandelijke moves? Die kunnen met Soul Shield zelfs volledig overgenomen worden, vergelijkbaar met Kirby en Mega Man.
Maar het tofste is dat het succesvol gebruiken van Soul Shield het eerder genoemde magiemetertje aanvult, wat voor een verdomd verslavende gameplayloop zorgt: offensief gezien ben je nooit bang om je spectaculaire R2-aanvallen in te zetten, want defensief gezien zorgt slim gebruik van Soul Shield ervoor dat je hier weer 'ammunitie' voor ontvangt. Dit is een gameplaysysteem dat véél eleganter is dan de Aldi-productiewaardes van de game ook maar enigszins doen vermoeden. Ik hóú ervan.



Gewichtig

Nu zou Stranger of Paradise geen soulslike zijn als deze 'high reward'-gameplay niet met de nodige 'high risk' zou komen, dus je kunt Soul Shield

niet spammen. Sterker nog: als je te lang op de knop drukt en je wordt dán door een aanval geraakt, dan kan Jacks postuur volledig 'gebroken' worden, wat vaak resulteert in het verplicht eten van een serie dodelijke vijandelijke aanvallen. Je moet Soul Shield dus écht nauw proberen te timen, als een parry dus, maar wie games gespeeld heeft als Sekiro: Shadows Die Twice weet hoe onvergetelijk bevredigend zulk meesterschap kan zijn.
Toen ik na een uurtje of zes zelfs fighting game-achtige combo's begon uit te voeren door normale aanvallen te cancelen in R2-aanvallen, die op hun beurt weer gecanceld konden worden in de krachten die ik had geabsorbeerd met Soul Shield, begon ik zelfs een beetje verliefd te worden op deze game. Stranger of Paradise weet zodra het begint te klikken een unieke plek in te nemen tussen de zware, afstraffende gewichtigheid van Dark Souls en het snellere, expressieve charisma van een Devil May Cry, en dat is niet iets wat ik verwacht had van een game waarin Team Ninja een beetje mag kloten met de Final Fantasy-IP.





Betekenisloze loot

En dan heb ik het niet eens gehad over het belachelijk uitgebreide job-systeem, waarbij je gaandeweg allerlei verschillende speelstijlen ontvangt én evolueert middels een (voor een Final Fantasy-titel verrassend 'on-brand') skill-tree! Dit is een game waarbij je een combo kunt beginnen als een lompe krijger met een gigantische bijl en die kunt eindigen als een magische monnik, simpelweg dankzij de mogelijkheid om met een druk op de knop van klasse te wisselen. Aan variatie en diepgang dus geen gebrek.
Samengevat: zo belabberd als Stranger of Paradise op technisch gebied draait, zo vernuftig en verslavend is de gameplay die het je probeert voor te schotelen. Als de game dus iets langer en grootser was geweest, interessanter leveldesign had gehad en niet verdronk in z'n eigen geilheid voor betekenisloze loot (het enige element van de Nioh-games die het volledig had mogen negeren), dan had ik Stranger of Paradise niet alleen geweldig gevonden, maar het wellicht zelfs vlak achter Elden Ring durven plaatsen als een van de leukste actie-RPG's van het jaar.

SCORE 70

Florian krijgt van Stranger of Paradise nogal de neiging om z'n oogballen te wassen met bleek, en dus geeft hij de game een krap zesje, maar Samuel genoot zo van de unieke draai aan de Souls-actie dat hij het 't liefst een dikke acht geeft. Grote kans dat de 'waarheid' voor jou ergens in het midden ligt!

SAMUEL & FLORIAN



Wie de Platinum Trophy wil halen is ongeveer twee keer zo lang bezig.

30 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
TEAM NINJA/SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW



TINY TINA'S WONDERLANDS

WONDERBAARLIJK... GEWOON BORDERLANDS

Als iemand die zijn vrienden er regelmatig tevergeefs van probeert te overtuigen een Dungeons & Dragons-campagne te starten, grijpt Marvin vaak naar games die geïnspireerd zijn door het tabletop-spel. Tiny Tina's Wonderlands is zo'n game, maar het is ook gewoon meer Borderlands.



De kerkers en draken maken plaats voor Bunkers & Badasses, zoals de game hier heet, en niemand minder dan Tiny Tina is de Dungeon Ma – uhh, Bunker Master. Niet alleen geeft deze context de makers van Tiny Tina´s Wonderlands alle ruimte om hun creativiteit de vrije loop te laten, wat ze overduidelijk met veel plezier doen, dit is ook een verfrissende verpakking die de Borderlands-franchise hard nodig had.

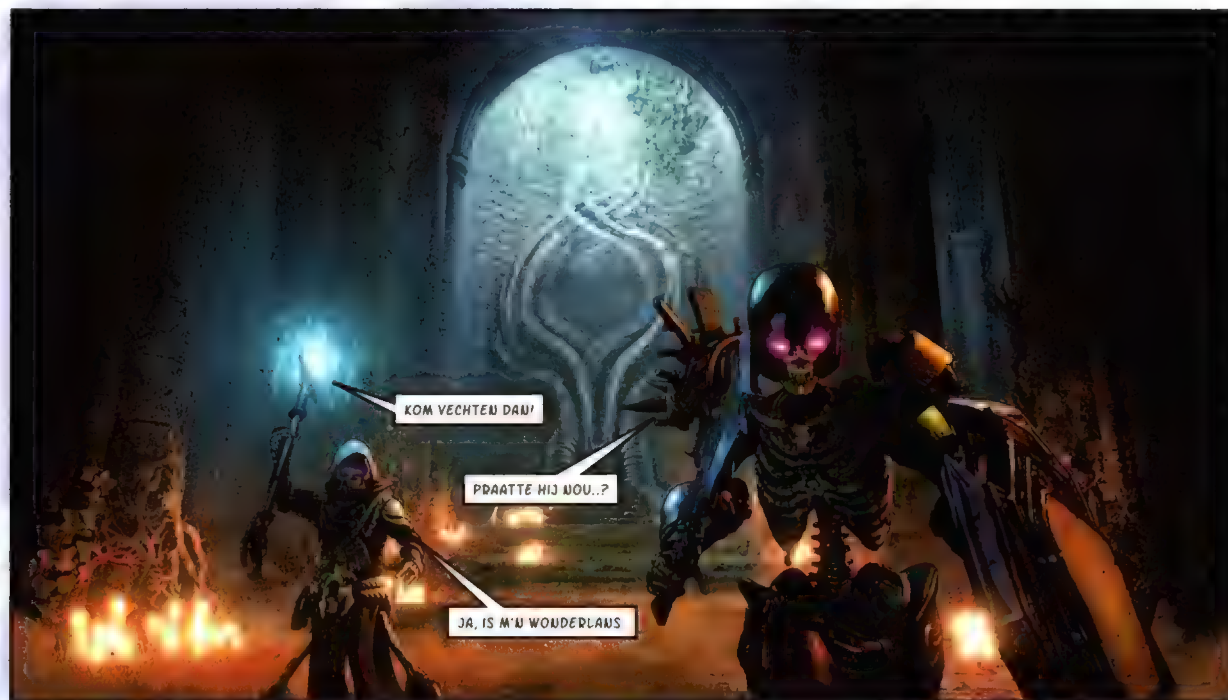
Wie ooit D&D heeft gespeeld of een stream heeft gekeken van bijvoorbeeld Critical Role zal enorm veel herkennen in Wonderlands. Van Tina die in één klap de omgeving in een uiterst... uhh, vochtig, met paddenstoelen bedekt bos verandert omdat die volgens een van de spelers niet 'dank' genoeg is voor een gebied dat de Dank Wilderness heet, tot discussies over de regels en bekende 'problemen' als een ophaalbrug die omhoog staat. Een probleem dat Valentine vervolgens op geheel eigen wijze oplost: door de brug te verleiden. En het werkt: "I won't even make you roll for that", aldus Tina.

Pak een stoel

Met dank aan de voice-acting van Andy Samberg (Valentine), Wanda Sykes (Frette) en natuurlijk Ashly Burch (Tina) is dit een tabletop-tafel waar je zelf bij zou willen aanschuiven. De cast zorgt voor de nodige komische verlichting en tegen het einde van de game wordt Wonderlands zelfs een tikkeltje aandoenlijk als je erachter komt waarom het zoveel voor Tina betekent om de Bunker Master te zijn. De altijd fantastische Will Arnett maakt het feest helemaal compleet als de grote 'bad guy', dus aan star power geen gebrek.

Ik heb meermaals hardop moeten lachen door de on-point voice-acting. Ook door de absurde taferelen van Wonderlands: zoals toen ik ene Gerritt of Trivia tegenkwam in de quest 'The Ditcher', of in sidequests stuitte op verwijzingen naar Star Wars, Evil Dead en de fucking Smurfen. Er zijn machomannen die feeën blijken te zijn, wandelende skeletten die "Waah, I'm a talking skeleton" naar je schreeuwen en een overdaad aan rare goblins. Wonderlands is geschift, en daar moet je van houden.

Toch moet ik helaas wel concluderen dat de humor naast enkele hoge pieken ook tenenkrommende dalen bevat. Tina is... Tina, en haar humor is fláúw. We kennen haar al en weten dat ze op zeshonderd verschillende manieren 'baby'





kan uitspreken, maar dat zal niet iedereen even goed kunnen trekken. Jouw personage is daarbij een wandelend klankbord met slechts een handjevol uitspraken, dat ik na een paar uur het liefst uit had gezet.

Overworld

De D&D-insteek zorgt ook voor andere nieuwigheden. Zo is er nu een heuse overworld, waarin je als een of andere bobblehead rondloopt en tal van zijactiviteiten kunt voltooien. Er zijn overal en nergens kampjes te vinden waar je een X aantal vijanden in af moet slachten en zelfs random encounters die op je pad komen als je door gras (of over zand) loopt. Godzijdank kun je die voorkomen door ze een mep te geven.

Ook voor de verzamelaar is er meer dan genoeg te doen: honderden Lucky Dices, Marbles, Poetry Pages en Shrine Pieces liggen voor het oprapen, maar je kunt met gemak het einde van de game bereiken zonder daar iets mee te doen. De Overworld is leuk in elkaar gezet en er zit véél content in, dus als je de gameplay helemaal de shit vindt ga je je hier ook lang mee vermaken. Maar ja, dit is gewoon Borderlands. Met dezelfde vrachtlading aan loot, dezelfde wapens en praktisch dezelfde vaardigheden – het nieuwe, magische jasje verandert daar veel te weinig aan.

"Tering, Gearbox, geef me gewoon de mogelijkheid om alle vier de skills te gebruiken als een Thor on steroids!"

Fantasieloos

Wat heb ik me geërgerd aan de gameplayloop van Tiny Tina's Wonderlands. Voor een wereld die fantastisch in elkaar is gezet, met een paar prachtige uitzichten, enorm fantasievolle omgevingen en immens veel variatie, is het pijnlijk dat de gameplay zelf compleet fantasieloos overkomt. De gunplay is prima: wapens voelen gewichtig aan en het inzetten van magie is best leuk (al zijn dit stiekem gewoon handgranaten in een andere vorm). Maar waar je op schiet...

Skeletjes, slangachtige wezens, goblins en paddenstoelen, en dat maal 100.000. Ik snap niet hoe er zó weinig variatie in de vijanden kan zitten, en waarom ze bij Gearbox denken dat het afslachten van wave na wave na wave na wave na... Oké, je snapt mijn punt: herhaling is een understatement. Vooral bij de sidequests is het om te janken, omdat je telkens weer een gebied of persoon moet verdedigen en geconfronteerd blijft worden met hetzelfde handjevol vijanden. En telkens als ik hoopte dat ik klaar was met zo'n sidequest, gooide de game doodleuk weer drie waves mijn kant op. Fuuuuuuu-

Gemiste kansen

Je hebt in Wonderlands de keuze uit zes classes, elk met twee unieke actieve skills. Het was best leuk om met mijn Clawbringer rond te rennen en zijn gigantische hamer rond te gooien, maar niet heel lang. Toch had ik hoop, want ik werd lekker gemaakt met de belofte van een 'dual class': op een bepaald punt in het verhaal kun je een tweede class activeren, en zo werd mijn Clawbringer óók een Brr-zerker. Nu komt het, dacht ik: ik kan de skills combineren en hélemaal los gaan...

Nou, nee. Je hebt profijt van de passieve skills die bij die tweede class komen kijken, maar kunt alsnog maar één actieve skill selecteren. Tering, Gearbox, geef me gewoon de mogelijkheid om alle vier de skills te gebruiken als een Thor on steroids! Weer een gemiste kans. Weer frustratie.

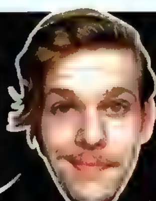
Ik zit er een beetje verslagen bij, want ik vond het echt leuk om Tina's bizarre wereld te verkennen en hoopte daarom zó hard dat de gameplay me zou verrassen. Maar dat gebeurde niet. Borderlands heeft veel meer vernieuwing nodig dan alleen zo'n nieuwe setting. Het is exáct dezelfde slaapverwekkende gameplayloop die me bij Borderlands 3 weghoudt, en dat zorgt ervoor dat ik na het uitspelen van de game Wonderlands niet meer wil aanraken.



SCORE 68

De wereld van Wonderlands en zijn personages zijn aandoenlijk, geschift en enorm fantasievol, maar de game wordt opgevuld met fantasieloze gameplay. Gearbox moet terug naar de tekentafel, want Borderlands heeft meer nodig dan alleen een nieuw jasje en een tovenaarshoed.

MARVIN



Die-hard fans plakken er met gemak nog eens 20 uur aan vast.

20+ UREN



BASICS

LOOTSHOOTER
GEARBOX SOFTWARE/2K
1-4 SPELERS
OUT NOW



GHOSTWIRE: TOKYO

CITYTRIP VOL LEUKE WEIRD EN LOMPE ROUTINE

Tijdens een indrukwekkende line-up van toen nog 'verre toekomsttitels' op E3 2019 waren Deathloop en Ghostwire: Tokyo twee games die er voor Raf uitsprongen. Deathloop maakte de belofte op zijn eigen manier helemaal waar. Bij de review van Ghostwire: Tokyo vroeg diezelfde Raf zich echter vaak af waarom hij destijds naar rechts swipete.

REVIEW

PC PS5



"Pfffff ... tja... hmmm... ", dat vat mijn gevoelens samen toen ik na pakweg zestien uur de credits van Ghostwire: Tokyo voorbij zag scrollen. Had ik deze game uitgespeeld als ik geen recensie moest schrijven? Hmm... misschien wel. Ergens onderweg raakte ik toch enigszins emotioneel geïnvesteerd in de hoofdrolspelers en wilde ik uiteindelijk wel weten hoe het voor hen allemaal zou uitdraaien.

Paranormale shitstorm

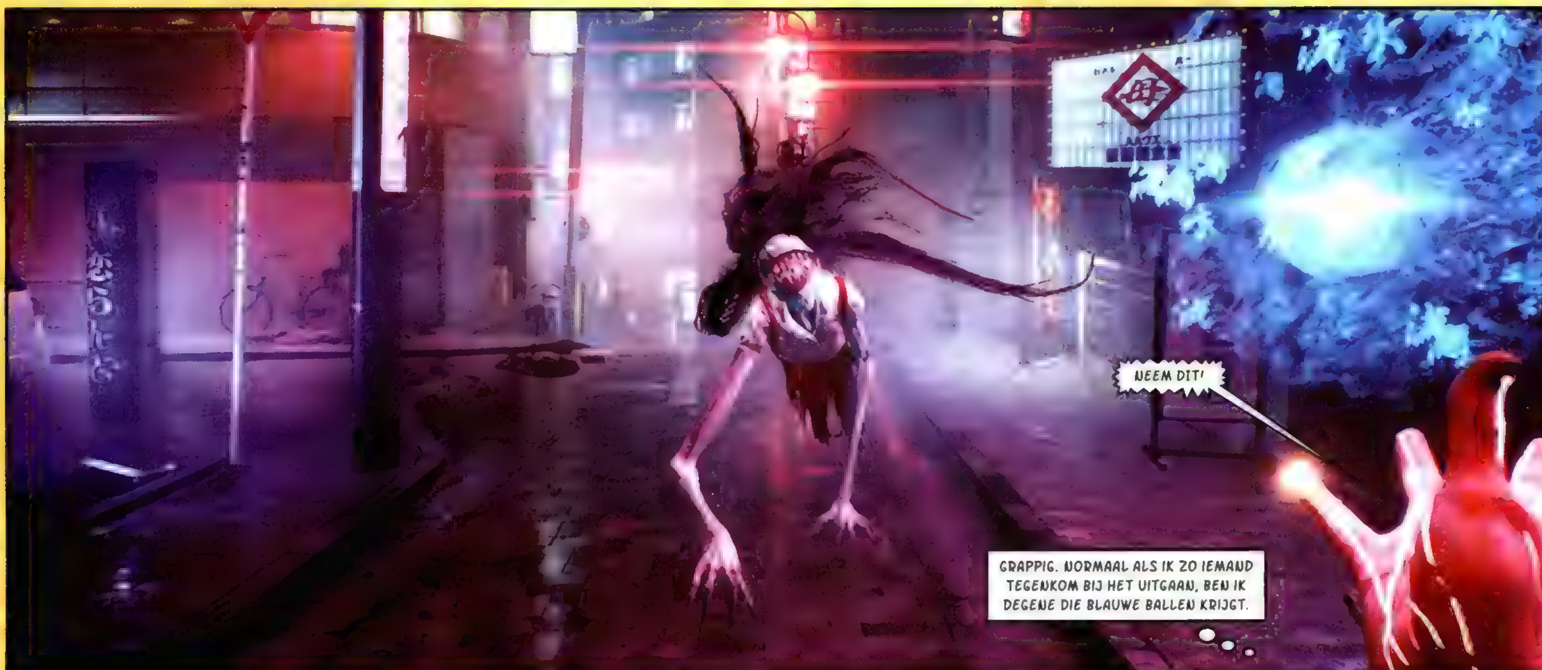
Dat verhaal is een bovennatuurlijk horrordrama, aangedikt met een klein dozijn spookverhalen uit de Japanse folklore. Het speelt zich voornamelijk af in het moderne Tokio. Om precies te zijn in de normaal stikdrukke Shibuya-wijk, waar om een of andere mysterieuze reden nu iedereen verdwenen is. Behalve dan ene Akito, jij dus. Een jonge, maar verder onopmerkelijke hipster die, bezeten door de geest van ene KK, in paniek op zoek gaat naar zijn zus. Die blijkt op haar beurt dan weer ontvoerd door het meesterbrein achter deze hele paranormale shitstorm.

KK doet dienst als een soort parasiet-sidekick die je in Venom-stijl van speciale krachten voorziet. Hij heeft zijn eigen agenda, maar je hebt hem nodig om de zogenaamde Visitors, de folkloristisch verantwoorde spook-minions van dat meesterbrein, een retourtje hiernamaals te bezorgen.



Shooter met blote handen

Die Visitors komen in een vrij beperkt aantal varianten en gedragen zich stuk voor stuk extreem voorspelbaar. Je arsenaal bovennatuurlijke technieken groeit, maar de nood om die telkens weer anders in te zetten doet dat niet. Het resultaat is een oppervlakkige first-person shooter waarbij het traditionele vuurwapen ingeruild wordt voor kuji-kiri-handgebaren, tactische talismans en de occasionele boogpijl. De 'gunplay' voelt onbeholpen en onhandig aan. Er is geen finesse of tactiek nodig en het enige verschil tussen het neervingeren (yeah, I said it) van een standaard Visitor en een eindbaas is dat die laatste meer incasseringsvermogen heeft en je in uitzonderlijke gevallen op



zwakke punten moet mikken. Nagenoeg elke upgrade in het flinterdunne onderliggende RPG-systeem is gewijd aan inspiratieloze tweaks van die rechttoe-rechtaanaanpak. Denk 25% sneller dit of 10% krachtiger dat. Daarom koos ik waar mogelijk voor stealth, ook al mag je je daar weinig meer

> **"Die ondermaatse, routineuze gameplay gaat na ongeveer vier à vijf uur echt doorwegen."**

bij voorstellen dan gehurkt een reeks dove vijanden met een bovennatuurlijke backstab elimineren. Word je opgemerkt, dan spam je gewoon die fancy pols- en vingermoves tot ze in een pixelbrij oplossen.

Wacht! Dit lijkt wel heel sterk op...

Die ondermaatse routineuze gameplay gaat na ongeveer vier à vijf uur echt doorwegen. Net zoals een paar andere, eerst veelbelovende ingrediënten in de Ghostwire: Tokyo-mix. Zo is er dat neonverlichte, griezelige en overtuigend troosteloos lege Tokio. Wie de stad ooit bezocht krijgt in deze game een overtuigende virtuele citytrip, al zijn de personagemodellen grafisch zoveel beter uitgewerkt dat ze contrasteren met die omgeving.

Het grotere probleem is wanneer je in Assassin's Creed-stijl de zoveelste tempel hebt 'gezuiverd' om weer een nieuw stuk van de open spelwereld toegankelijk te maken. In tegenstelling tot Assassin's Creed ontdek je hier dat de steegjes die je veertien uur diep in de game vrijspeelt en doorkruist, perfect inwisselbaar zijn met diegene die in het begin van de game nog zo cool leken. Gelukkig gunt de game je af en toe wat afwisseling in een parallelle wereld. Gegijzelde zielen in een papiertje slurpen en via een betaaltelefoon 'bevrijden'? Goed gevonden, maar na zo'n twintig keer wordt ook dat weer een grind die je goede reddershart steeds zwaarder op de proef stelt.

Lomp versus weird

Oké, tot zover het twijfelachtige en minder goede nieuws. Want Ghostwire: Tokyo scoort ook een paar treffers. Zo is dat verhaal zoals gezegd best oké en vormt de combat 'dankzij' die lompe oppervlakkigheid op de normal-moeilijkheidsgraad nooit een obstakel om verder te raken. Naast die centrale verhaallijn telt de spelwereld ook een stevige dosis optionele missies. Een derde daarvan is bagger (twee rollen toiletpapier gaan zoeken voor een geest met diarree), een ander derde is middelmatig, maar het laatste derde telt een aantal pareltjes die de andere 66% goedmaakt.

Ghostwire: Tokyo is ook sterk in 'weird'; dat bevreemdende, mysterieuze, paranormale met een Japanse toets. Meestal, maar niet altijd, voorzien van een portie horror. Het doet daarbij soms denken aan Control met een Aziatisch kartelrandje, alleen blijft het hier wel boeiend en woont Ghostwire zijn soms desoriënterende trucjes nooit helemaal uit. Gelukkig, want dat doet het met te veel andere spelmechanismen al meer dan genoeg. ✪



SCORE 68

Een best boeiend verhaal, een handvol sterke zijmissies en een aangename dosis paranormale weirdness worden net niet helemaal onderuitgehaald door het routineuze van gameplay en omgeving, dat er na die eerste opwindende vier uur alsmaar harder gaat inhakken.

RAF



Door alle collectibles te zoeken kun je dat oprekken.

16 UREN



BASICS

ADVENTURE/SHOOTER
TANGO GAMEWORKS/BETHESDA
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW PSVR

MOSS: BOOK II

Moss staat te boek als een van de leukste en meest charmante VR-platformgames tot nu toe. Book II, een compleet nieuw hoofdstuk voor het schattige muisje Quill, gaat verder waar het eerste deel ophield. Florian stond te trappelen om daar in te duiken, maar zette met enige tegenzin zijn PSVR-headset op.

Moss was een van de eerste games die liet zien hoe leuk een platformgame in VR kan zijn. Wat de game extra speciaal maakte, was de interactie met Quill, het vrij hulpeloze muisje dat je onder de knoppen hebt. Als speler kijk je als een soort god op Quill neer en help je het muisje door de omgevingen en puzzeltjes te loodsen.

Simplistisch

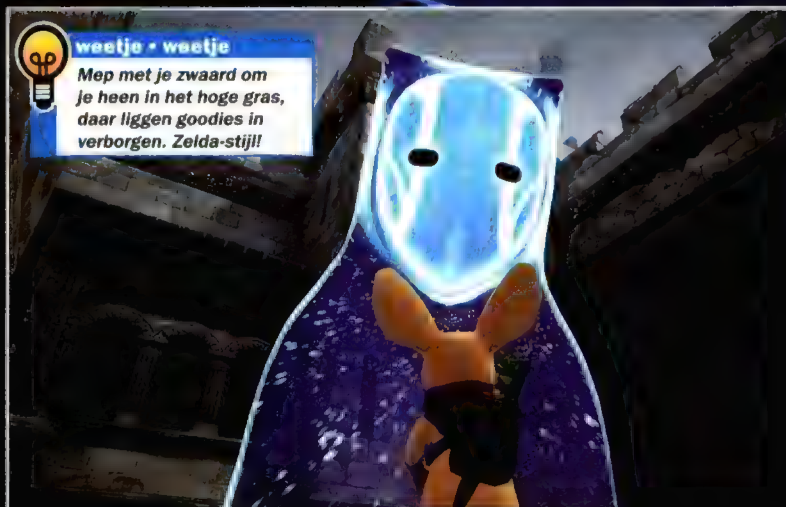
Deze interactie is cool, maar de gameplay was in het eerste deel wel erg simpel. Quill kon meppen met een zwaardje en de speler kon wat obstakels aan de kant schuiven. In Book II is er gelukkig veel meer mogelijk. Zo heeft Quill nu de beschikking over een dash en drie wapens: het bekende zwaardje, een hamer en een mes dat gegooid kan worden als een boemerang.
Deze wapens heb je alle drie nodig om de verschillende vijanden te lijf te gaan, die allemaal hun eigen kwetsbaarheid hebben. Er zit dan ook meer dynamiek in de gevechten nu, al is het nog steeds vrij simplistisch. Ook in de puzzels heb je de wapens nodig; zo kan je met het mes deuren op afstand openen of hendels overhalen. De hamer heeft een extra functie, waardoor de speler hem zélf kan gebruiken.

Aandoenlijk

Quill heeft dan wel extra moves en wapens tot haar beschikking, maar eigenlijk is ze hulpelozer dan ooit. Als god-achtig figuur moet jij constant het muisje helpen door bruggen te maken, obstakels aan de kant te duwen, vijanden te beïnvloeden, plateau's en ladders op de juiste plek te zetten, en ga zo maar door. Ondertussen moet je vaak tegelijkertijd ook nog met Quill vechten of platform-kapriolen uithalen en het is die combo die Moss: Book II echt speciaal maakt.
Zo krijgt de gameplay een lekkere flow, waarin je zowel Quill bestuurt als de omgevingen beïnvloedt. Door virtual reality en de interactie krijg je ook meer dan ooit een connectie met het muisje, dat ook nog eens vrolijk en haast verliefd naar je kijkt als je haar helpt. Quill is belachelijk schattig en zo aandoenlijk!

Kwetsbaar en oppermachtig

Wat Moss: Book II ook veel beter doet dan het origineel is het overbrengen van schaal. De omgevingen zijn veel grootser geworden, waardoor Quill nog kleiner oogt, terwijl jij als een soort god juist gigantisch bent. Het zorgt voor prachtige scenes en een meesterlijk contrast tussen kwetsbaar en oppermachtig. Je wordt daarbij ook meer dan ooit uitgedaagd om ieder hoekje te onderzoeken voor verzamelobjec-



weetje • weetje
Mep met je zwaard om je heen in het hoge gras, daar liggen goodies in verborgen. Zelda-stijl!





ten. Dit doe je door met Quill alle hoeken en gaten te verkennen en door zelf de omgevingen van alle kanten te bekijken. Er ligt regelmatig iets om het hoekje dat je alleen kunt zien door goed te positioneren.



Breinbrekers

De game speelt heerlijk weg en de afwisseling tussen puzzelen en vechten is top. Een aantal puzzels is bijzonder goed ontworpen en er zitten een paar echte breinbrekers tussen, maar ik had wel wat meer variatie en originaliteit in de eindbazen willen zien. Deze gevechten zijn gek genoeg vrij standaard en maken minder goed gebruik van de interactie en virtual-reality-mogelijkheden.

Iets meer diepgang in de items die je vindt zou ook tof zijn geweest. De verzamelobjecten hebben geen functie en je kunt wel verschillende outfits en armor vinden voor Quill, maar dit zijn puur en alleen cosmetische skins. Een klein RPG-elementje zou zeker niet misstaan in een game zoals deze.

Daarnaast is Moss: Book II ook behoorlijk kort. Na een uurtje of vijf ben je er wel doorheen en dan zit je er eigenlijk net pas lekker in. Dit is bijna twee keer zo lang als het eerste deel, maar nog steeds te kort, zeker voor 40 euro. Tot slot heeft Moss: Book II een probleem waar de game zelf niet zoveel aan kan doen...

Oldschool

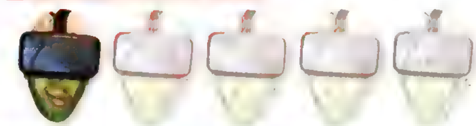
Yup, PlayStation VR is pijnlijk verouderd. Niet alleen is de set-up omslachtig en de resolutie een stuk lager dan bij andere VR-headsets op de markt, maar ook de oldschool tracking werkt niet echt lekker. Vooral dat laatste valt erg op door de interactie met Quill, die door de verouderde techniek onhandig aanvoelt.

Ik hoop dan ook dat PSVR2 volledig backwards compatible wordt, of dat de game ook naar andere, modernere VR-headsets komt. Dan zou ik Moss: Book II met alle liefde nog een keer spelen. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



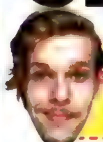


OOK GESPEELD

MINDER E3, MEER TIJD VOOR DE BACKLOG



CHINATOWNS DEFECTIVE AGENCY



Titel: Chinatown Detective Agency
Platform: PC, PS4, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 24,99 (Game Pass)

Uhm... Nou... Tja... Singapore is een originele en toffe setting, en komt uitstekend tot z'n recht met een paar prachtige pixel-art-omgevingen! Zo, toch nog iets positiefs weten te zeggen over deze game. Want **om eerlijk te zijn doe ik nog liever de komende drie maanden lang belastingaangiften** dan dat ik Chinatown Detective Agency uitspeel. In deze detectivegame doe je alsof je een detective bent, die zelden echt het werk van een detective uitvoert. Het is vooral een kwestie van het ontrafelen van een schijtlading aan verwarrende clues, zonder dat je écht moeite moet doen om zelf op onderzoek uit te gaan of die clues überhaupt aan elkaar moet plakken. En er wordt schaamteloos van jou verwacht dat je allerlei shit op Google opzoekt. Zo vind je postkaarten waarvan je de oorsprong moet achterhalen, **of krijg je een passage uit een of andere tekst uit 750 voor Christus voor je kiezen** en mag jij zien te achterhalen wie de schrijver was. Sommige clues zijn best leuk bedacht, hoor, maar consistent is de kwaliteit zeker niet. Daar komt nog bij dat het hacken van deuren en beveiligingssystemen létterlijk een potje memory is, iets waar ik Blizzard al om vervloekte toen ze het in World of Warcraft durfden te stoppen. En die shit kan een vierjarige nog oplossen - **beetje raar voor een game die tot op het bot pretentieus is**.



Dit is een soort point-&-click-game, maar speelde op m'n Xbox vooral als een 'highlight objecten in de omgeving en loop ernaartoe'-game. Op zich went dat wel, maar het continu moeten schakelen tussen verschillende delen van het scherm (bijvoorbeeld van de speelwereld naar de map) werkt dan weer voor geen meter. En zelfs als je dát kunt trekken, dan laat de spelwereld zelf nog wel te wensen over. Je kunt namelijk met de tram (of het vliegtuig!) van omgeving naar omgeving reizen, waar je telkens een X-aantal gebouwen in kunt, om vervolgens een a twee schermen aan interieur te krijgen, gevuld dus met interactieve objecten. Maar **vooral ook gevuld met een zee aan nietszeggende mensen, slaapverwekkende opmerkingen van het hoofdpersonage en een verhaal waar ik met geen mogelijkheid in kon komen**. En dan heb ik het nog niet eens over de waardeloze voice-acting gehad. Nee, lekker negeren deze Defective Agency.

OORDEEL:





PILLARS OF REDEMPTION: BONE TOMAHAWK



Titel: **Weird West**
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: 39,99

Ik vertoef graag ik in het Wilde Westen omdat ik daar echt no way wil zijn. Slaat dat ergens op? Die vreselijke, droge woestijn, of vieze, stinkende dorpjes waar je zo door je kop geschoten kan worden door een knauwende knakker met de persoonlijke hygiëne van een studentenplee. **De volslagen wetteloosheid en inherente smerigheid van het alles!** Lijkt me vreselijk! En juist daarom ga ik er graag naar toe in verschillende vormen van media.

Ik heb het over series zoals Westworld, Deadwood, Justified, The Mandalorian en Firefly. **Games zoals GUN, Hard West en Red Dead Redemption.** Films zoals True Grit, The Salvation, The Power of the Dog, Appaloosa, The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford, Hell or High Water, Slow West, Dances With Wolves, The Sister Brothers en Tombstone. Nou goed, je snapt het wel.

De western is een perfecte basis voor verhalen over isolatie, de mens versus de natuur en natuurlijk het goede tegen het kwade. Maar **je kunt er ook eindeloos mee variëren, door er bijvoorbeeld wat occultisme** in te smijten, zoals Bone Tomahawk dat doet. En Weird West dus ook! Niet zo'n beetje ook want we hebben hier zo goed als te maken met een Undead Nightmare.

Weird West is een ouderwetse RPG, top-down stijl zoals de Wasteland-serie of Divinity: Original Sin. Daarbij biedt het ook bijna alles wat je gewend bent van de betere RPG's: **looten, craften, companions, cooking, een reputatie-systeem en een economie die je vooral gebruikt om 'junk' mee te verkopen.** Reizen van locatie naar locatie in het gekke westen doe je over een wereldkaart waar steeds meer 'points of interest' op verschijnen, waartussen je op random encounters kan stuiten. Doet me heel erg aan Baldur's Gate denken, en dat is geen slecht ding.

Grote verschillen met de klassieke top-down-RPG's zijn echter dat in plaats van een level-systeem, bestaande uit attributes en skill-trees, Weird West met passieve perks en (altijd actieve) ability's werkt. Geen XP verzamelen door kills te maken en quests te voltooien dus, maar goed opletten of je Nimp Relics en Golden Aces of Spades in de wereld tegenkomt, want daarmee verbeter je je vaardigheden. **Ondanks dat ik me helemaal kapotexploreer in dit soort games, ben ik niet een groot fan van het 'level door te zoeken'-concept** en de FOMO die daar bij komt kijken. Het voelt logischer om gewoon XP te krijgen voor al die tientallen zombies, outlaws en sirens die ik omleg.

Oh, en de actie is compleet anders dan de games waar Weird West aan doet denken. **Hier geen turn-based strategie of RTS-achtige battles, nee, het is meer een soort van twin-stick shooter**, van het soort dat razendsnelle beslissingen van je vereist. Als je stealthy benadering faalt, dan is het zaak om snel te wisselen tussen wapens en skills terwijl de vijanden met genadeloze snelheid op je af stormen. Op een hogere moeilijkheidsgraad is het chaos en veel trial-and-error, maar op een redelijk vermakelijke manier.



Vooral het narratief maakt van Weird West iets bijzonders. **De game is namelijk in meerdere hoofdstukken verdeeld, waarbij je elk deel met een andere protagonist speelt.** Nou zijn de verschillen tussen de speelwijzen niet heel boeiend, maar de manier waarop de personages met elkaar gelinkt zijn en het mysterie dat je samen moet ontrafelen (je kan de hoofdrolspelers van de vorige hoofdstukken opzoeken en rekruteren), des te meer.

Dit krabt wel een beetje de Pillars of Eternity- of Wildermyth-jeuk, maar ook niet helemaal. Ja, er zijn keuzes met consequenties, en zeker, je wil al die priegelige kistjes en kastjes looten. Maar het cel-shaded-stijltje vind ik een stuk minder mooi dan de vaak schilderachtige praal van eerdere fantasy-RPG's, **en de gameplay/omgevingen worden al in het eerste hoofdstuk een tikje repetitief.** Alsnog was het chill rond te hangen in het Wilde Westen, waar ik dus helemaal niet wil zijn.

OORDEEL:





SPUNKY ZIELTJES



Titel: Young Souls
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 24,99



Best risqué om het woord 'Souls' in de titel van je game te stoppen als het geen soulslike is, moet ik zeggen. Maar hey, Young Souls doet het toch even en is **een co-op hack-&-slash-'em-up met een opvallend, eigenwijs stijltje**, dus het heeft geen fuck met FromSoftware te maken. Het is dan ook niet alsof die Jappenrs het alleenrecht hebben op het gebruik van het woord 'zielen' natuurlijk.

Young Souls slaat in dit geval op de jonge hoofdrolspelers, de bijdehante tweeling Jenn en Tristan, die op onderzoek uitgaan om hun verdwenen voogd, simpelweg de Professor genoemd, te vinden. Wat volgt is **een avontuur in een ondergrondse wereld, met gibbons, Rune Stones en... tja, verbazend veel narratief** voor een game die op z'n leukst is met z'n tweeën en waarbij geen stemacteurs zijn gebruikt - behalve bij de kreetjes die tijdens de gevechten geslaakt worden.

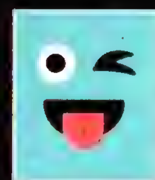
Zoveel tijd wordt er besteed aan dialogen en expositie, dat dit aan het begin van de game misschien wel dubbel zoveel is als **de lekker snelle, flitsende gevechtjes**. En dat was helemaal geen probleem voor me geweest –ik houd wel van een verhaaltje – als er ook een beetje in gesproken werd om me bij de les te houden. De muziek is okay hoor, maar in combinatie met het getik van de voorbij gaande zinnetjes, werkt het toch een beetje... (klein gaapje), té rustgevend.

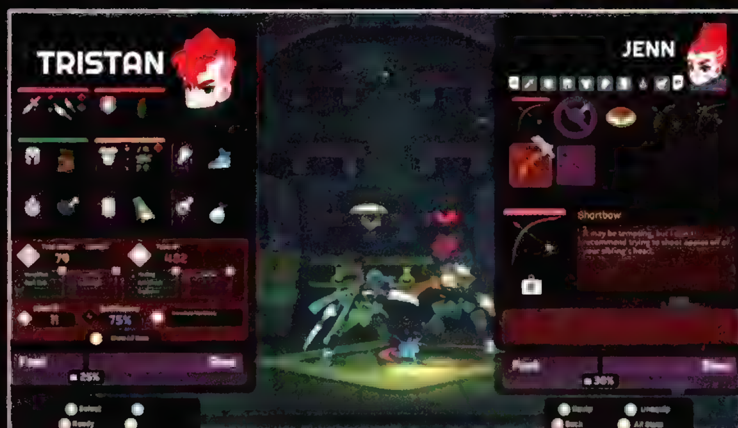
Dat terwijl het spunky stijltje van Young Souls en de eigenwijze manier waarop je bijvoorbeeld je stats levelt met een mini-game in de gym, of dat je nieuwe schoenen kan kopen bij de Solid Sneakers in het stadje, goed bij me aanslaat. **Young Souls is lekker eigenzinnig**, gebruikmakend van spontane fucks en bitches in de teksten terwijl het net zo goed een kindergame had kunnen zijn en qua presentatie en personagedesign z'n geheel eigen ding doend.

Fijn spelletje dus, met combat die steeds uitdagender, dieper en chaotischer wordt. En tegen de tijd dat het verhaal ff chillt en minder vaak de actie onderbreekt, is het alsnog **een goede titel om met een game-buddy te proberen**. Ik zou wel de titel veranderen naar Twins of Spunk om geen verkeerde verwachtingen te scheppen... Eh, hoewel dat misschien te veel lijkt op een pr0n-zoekopdracht. Maar goed. Regel 34 in ogenschouw nemend is ALLES dubieus.

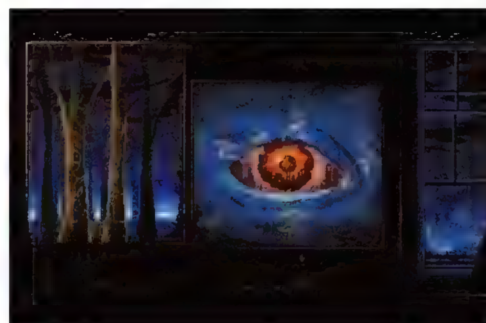
OORDEEL:

 + 

- 






GOLD AWARD

NEO ORLEANS



Titel: Norco
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 14,99

Norco is heel veel. Het is een 'zuidelijk gotische' point-and-click-adventure over de industrialisatie van het New Orleans van de toekomst. Het is ook een futuristisch noir-mysterie, een verkenning van transhumanisme en een tragisch familieverhaal. **Wat je vooral moet weten is dat het goed geschreven is.**

In Norco volg je het verhaal van Kay en haar vermiste broer en overleden moeder. Er is íéts gebeurd, maar de enige hints die je krijgt zijn een behulpzame dienstrobot, verwijzingen naar een ramp en een soort online sekte vol gekkies. Ontwikkelaar Geography of Robots vertelt constant maar een deel van het verhaal – een handige mindmap daargelaten – waardoor je soms zelf moet invullen wat er is gebeurd.

De dialogen is dan ook waar deze game zich onderscheidt. Ze lezen als een roman: een momentopname van de wereld, flitsen van het verleden en soms zelfs een onheilspellende onthulling uit de toekomst. Ze behandelen thema's als klimaatverandering en cryptocurrency, maar zo subtiel dat ze alle valkuilen met een ruime boog omzeilen. Ook is de game fucking raar. **Net wanneer je ook maar een beetje denkt deze dystopie te begrijpen, veegt de game alles van tafel met een nieuwe twist.**

De prachtige pixelartstijl en 'drukkende' soundtrack onderstrepen de melancholische toon van de game. Door de pixels heen zie je de lichten van fabrieken de hemel verlichten, of het stromende water van de Ghost Bayous waar lugubere dingen hebben plaatsgevonden. Pixel-art is vaak hit or miss, maar ik kan me geen game heugen die het mooier implementeert dan deze.

Wat betreft gameplay is het trouwens allemaal niet zo boeiend. Los van een paar minigames klik je vooral rond om met mensen in het dorpje te praten en omgevingen te onderzoeken.

Maar dat is prima, want al het andere maakt Norco zo'n bijzondere game. Zet deze game op je radar en probeer het: je zal er geen spijt van krijgen.

SCORE 90




NET NIET



Titel: Shredders
Platform: PC, Xbox Series X/S
Prijs: 29,99 (Game Pass)

Een snowboardgame met een verhaal, jawel! Shredders, van de indie-studio FoamPunch, heeft dat! Maar niet eentje waar we nog maanden over zullen napraten, want twee snowboarders die groot willen worden op social media, tja... Ach, gelukkig zit er een flinke dosis humor in en dat is een fijne extra, want **deze game zal je vooral willen spelen om pistes te straffen.**

Bij een game over snowboarden mag je verwachten dat juist dat op orde is, en gelukkig, dat is het ook. Het boarden voelt fijn en met een belachelijk aantal tricks en bewegingen onder de pookjes en knoppen, ben je zo uren kwijt met het verkennen van de verschillende gebieden en het beheersen van de boarder. **Vooral die eerste paar uur heb je nodig om de controls onder de knie te krijgen** en om de wat moeilijkere tricks uit je controller te krijgen. Maar zelfs als je dan eenmaal de basis echt goed onder de knie hebt, blijft het pittig om het moeilijkere werk uit de knoppenmachine te toveren. Momentum is hierbij een sleutelwoord, maar ja, dat is best logisch, want als je net op je plaat bent gegaan, glij je natuurlijk niet hard genoeg voor een epische jump.

Shredders zien er ook prima uit op Xbox Series X, ondanks dat alles natuurlijk bedekt is met een flinke laag sneeuw. **De game probeert niet fotorealistisch te zijn en dat is het ook verre van,** maar Shredders heeft genoeg kleine details om ook de witte wereld levendig te maken.

Alleen heeft Shredders een flink probleem, en dat zijn de gebrekkige prestaties van de game, zelfs op de Xbox Series X. Zo kakken de frames per seconde regelmatig flink in, heb je soms op een gekke manier last van lag en ook heb ik een enkele vastloper meegemaakt. **Jammer, want als het allemaal soepel loopt, voelt de game zeer fijn aan.**

Dus Shredders is 'm in mijn optiek net niet, want naast de Steeps van deze wereld was er echt nog wel ruimte geweest voor een iets serieuzere benadering van snowboarding in de wereld van videogames. Qua toon zit het helemaal goed – je ziet en voelt aan alles dat de mensen achter deze videogame zelf regelmatig op een board staan – alleen is het volledige pakket als game juist weer monotoon en weet het nooit de aandacht volledig te grijpen. Jammer!

SCORE 65





LIEFDE VOOR LOVECRAFT DOOR DE LOOP



Titel: **Forgive Me Father**
Platform: PC
Prijs: 16,99

Als je niet van lange verhalen houdt en je wil Forgive Me Father in het kort (MAND!) omschrijven, dan volstaat 'Lovecraft-Wolfenstein'. Maar ik houd wel van iets langere zinnen, dus dan wordt het 'shooter in de trant van id Software's oudjes, compleet met **3D-omgevingen en 2D-vijanden, sleutels in verschillende kleuren en wapens die je niet hoeft te herladen**, alleen dan is de letterlijke hel uit Doom vervangen door een wat meer psychologisch vagevuur geïnspireerd door H.P. Lovecraft z'n werk'.
Nou ben ik niet zo iemand als Graddus die enorm verlangt naar dit soort simplistische knallerij uit de oertijd (daarvoor bestaan er games zoals Shadow Warrior 3, en de nieuwe Doom-serie voorziet mij in dezelfde behoefte), maar het was niettemin **een fijne blast from the past... uit het heden.** Helemaal omdat ik met muis en toetsenbord speelde, iets wat ik eigenlijk sinds de eerste Halo nog maar een enkele keer gedaan heb, waardoor de throwback compleet was.
Forgive Me Father is overigens niet helemaal een kopie van Doom en Wolfenstein, het heeft nog wat extra snufjes om het enigszins uit de jaren 90 te trekken. Magische skills bijvoorbeeld die je gaandeweg ontgrendelt, en je helpen door crowd-control en healing te bieden. Ook de toevoeging van een best wel flinke skill-tree, waarin je moeilijke keuzes moet maken voor welke richting je op wil met je wapens, maakt het wat moderner. Ga je voor dubbele revolvers waardoor je sneller, maar veel minder accuraat kan schieten? Of kies je voor een minder krachtig pistool dat maar een iets hogere fire-rate heeft?
De moeilijkheidsgraad van Forgive Me Father schiet zo snel omhoog als het alcoholpromillage in mijn bloed op vrijdagavond, en tegen de tijd dat je het



derde level binnenloopt, moet je het ouwe stijl schieten wel weer verdomd goed in de vingers hebben. **Als je niet rekening houdt met belagers en projectielen van alle kanten, dan volgt een hele snelle, wisse dood.** Dus zie dit als een hele leuke, genadeloze en gestoorde opfriscursus old skool skiet'n!

OORDEEL:

Lekker ouderwets knallen is nie vies nie!

NIET ÉCHT BAANBREKEND, WEL LEUK







Titel: **Mario Kart 8 Deluxe (DLC-wave 1)**
Platform: Switch
Prijs: 24,99 (inbegrepen bij Nintendo Switch Online)

Na de vorige Nintendo Direct liep ik al Peacemaker-dansend door de straten van Den Haag, want er kwamen maar liefst 48 nieuwe banen naar Mario Kart 8 Deluxe. Achtenveértig, waarmee het totale aantal tracks ergens volgend jaar bijna de honderd aantikt. Nu de eerste acht er zijn kan ik twee conclusies trekken: **de nieuwe banen zijn heel erg leuk, en heel erg geript uit Mario Kart Tour.**
Begrijp me niet verkeerd hoor, het feit dat alle tracks uit eerdere Mario Kart-titels komen triggert m'n nostalgiesnaar enorm. Coconut Mall is heerlijk kleurrijk en laat zien waarom Mario Kart Wii stiekem een aantal van de beste tracks ooit heeft voortgebracht. Hetzelfde geldt voor Sky Garden op de GBA en Choco Mountain: **het is heerlijk om op deze klassieke tracks in een nieuw jasje rond te racen** – al merk ik soms wel dat ze wat kleinschaliger zijn ontworpen. En dat die chocoladeballen twintig jaar later nog steeds moeilijk irritant zijn.
Anderzijds zijn deze remakes allemaal afkomstig van het mobiele Mario Kart Tour, en dat zie je duidelijk terug. Ondanks de toevoeging van wat extra lensflares en andere toeters en bellen, zijn ze **lang niet zo complex en grafisch geavanceerd als de rest van de tracks in Mario Kart 8 Deluxe.** Het gras van Toad Circuit is bijvoorbeeld een felgroene, platte vlakte, en de gebrouwen in Tokyo Blur lijken afkomstig uit Mario Kart 64. Het lijkt bijna een aparte game.
Maar hé, je betaalt maar 24,99 voor alle 48 tracks. Voor zo'n twee euro per track mag je dus eigenlijk niet klagen, zeker gezien het aantal klassiekers dat volgens een datamine op de planning staat. Het is dus **meer kwantiteit dan kwaliteit**, maar meer Mario Kart 8 is altijd goed.

OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, *kun* je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waar houden mensen als Graddus van?**
- A) Backstreet Boys en Pamela Anderson.
- B) NSYNC en Justin Timberlake.
- C) Spice Girls en Britney Spears.

2 **Wat is volgens JJ echte horror?**
- A) Ontwaken uit een simulatie (zijn gains zijn niet echt).
- B) Een potje Fifa met 10-0 verliezen.
- C) eFootball spelen.

3 **Waar wil Marvin meer van in The Witcher 4?**
- A) Meer Geralts.
- B) Meer batskaarten.
- C) Meer bugs.

4 **Waarom is Paras zo'n verontrustende pokémon?**
- A) Hij is eigenlijk een wandelende paddestoel.
- B) Hij is eigenlijk dood.
- C) Hij is eigenlijk groot voorstander van NFT's.

5 **Wat ontbrak er volgens Jurjen toen hij ouder werd in arcadehallen?**
- A) Gokautomaten.
- B) Mario.
- C) Vrouwen.

6 **Waar doet Ghostwire: Tokyo volgens Raf soms aan denken?**
- A) Alan Wake met een Chinees bruin randje.
- B) Max Payne met een Japans zilveren randje.
- C) Control met een Aziatisch kartelrandje.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN VAN DE VIJF OBI-WAN KENOBI-PAKKETTEN

MET EEN SLEUTELHANGER, CAP, NOTEBOOK, PARAPLU EN PINS

PU 336 LIGT 25 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

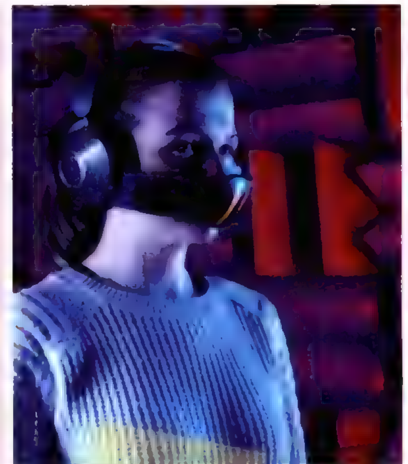
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BLIJKT HOOP OPEENS NIET MEER SCHAARS TE ZIJN, MAAR ALTIJD MET Z'N DRIEËN TE KOMEN? HOOP, HOPE EN CHOPE.
- VOELT EEN VAN ONZE REDACTEURS ZICH VERBONDEN MET BRUSHWOOD GUYTHREEP, OMDAT HIJ OOK ALTIJD WIJNPE KOELETER WORDT GENOEMD.
- EIGENLIJK WILDE JURJEN GAAN ZWETEN EN ZWIEPEN, MAAR DE COVER VAN PU334 VERPLICHT HEM NU TE GAAN ZWEPEN EN ZWIEPEN. HOPELIJK KAN HIJ DAT OOK.
- IS ER VEEL TE DUNE OM AL DAT SPICE.
- BLIJKT DAT ZE IN TSUSHIMA VEEL TE MOEILIJK DEDEN MET HUN KLEUR, DRIE DIMENSIES EN ANDERE FANCY SHIT. DOE HET YOMI-STIJL!
- GEVEN WE ONGEVEER DE HALVE GESCHIEDENIS AAN VIDEOGAMES WEG! AAN EEN LUCKY LEZER! DIE ALLEEN MAAR EEN MAIL HOEFT TE STUREN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

STOFZUIGER OP JE HOOFD

Je zag 'm al in de oPUnie, maar wij moesten ook twee keer kijken toen we een persbericht van Dyson op 31 maart binnenkregen (de dag voor 1 april dus). Maar het is dus geen geintje. Dit zijn noisecancelling headphones van Dyson. Jeweetwel, die ene van die stofzuigers, met, jawel.... een luchtfilter. Niet als mondkapje, maar als filter tegen uitlaatgassen, pollen en dergelijke. Dus voor de mensen die in een drukke stad aan het reizen zijn en niet lastiggevallen willen worden door herrie en vieze luchtjes. Misschien wel iets voor het toilet bij ons op de redactie, als Wouter zit te beren.

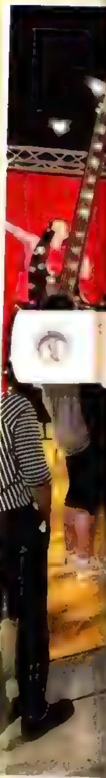


HEROES DUTCH COMIC CON!

Yes, na twee jaar afwezigheid mochten we eindelijk weer onze cosplay-kostuums afstoffen en in polonaise richting de Jaarbeurs te Utrecht voor Heroes Dutch Comic Con. En we waren zeker niet de enige die weer blij waren om de deur uit te gaan. Duizenden geeks high-fiveden we de moeder en de portemonnee werd traditiegetrouw kapotgeslagen op speelgoed 'dat we echt voor ons kleine neefje hebben gekocht'. Heer-lijk.









BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

ROG SHOWDOWN

Hoppa, het was weer zover, de ROG Showdown. Ook dit keer nam Team PU het op tegen de boys van Lekker Spelen en Morrog. Dit keer werd het helemaal spannend en wisten die gasten van Lekker Spelen de meest ongelofelijke comeback ooit te maken - je had erbij moeten zijn. Waar je beter niet bij wilt zijn de volgende keer... die ranzige scheten die Simon dus ongegeneerd laat op camera en in een niet geventileerde studio. Misschien moeten we maar met die Dyson-headsets op gaan presenteren...



FLORIAN IN ZIJN NATUURLIJKE HABITAT

Wil je weten welke tv je moet kopen of welke monitor je moet aansluiten aan je verse PC? Dan moet je Florian even bellen. Dus als je wordt uitgenodigd door Sony, voor wanneer ze hun nieuwe line-up presenteren, dan moet je daar natuurlijk Florian naartoe sturen. Kijk 'm eens gelukkig zijn.





MOUTHFUL MODE GEACTIVEERD

Thanks voor de Kirby-taart! Vinden we lekker, blijf sturen!

FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Tiny Tina is eigenlijk de Dungeon Master van haar campaign, de koningin van haar kasteel en de spelleider van haar eigen wereld. En laat Neo nou eens heel erg into Dungeons & Dragons zijn! Het resultaat is dit kunstwerkje, waarin de D20, D8, D6, D12 en explosies om je oren vliegen.